http://www.oldgamesitalia.net/

the 16-BIT GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!
Amiga, Atari, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board Games, etc.

DALLA RUSSIA CON FURORE:
TETRIS 2 & 3

RECENSIONI ESCLUSIVE:
SHADOW OF THE BEAST II
APPRENTICE • WINGS
TUSKER • TIME MACHINE
PARADROID '90
... ED ALTRO!

SPECIALE CONSOLE:
IL PASSATO, IL PRESENTE...
... IL FUTURO!

Anno III Numero 24- Ottobre 1990 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOW SHOWING O

AMIGA • ATARI ST
PC & COMPATIBLES
CBM 64/128 DISK

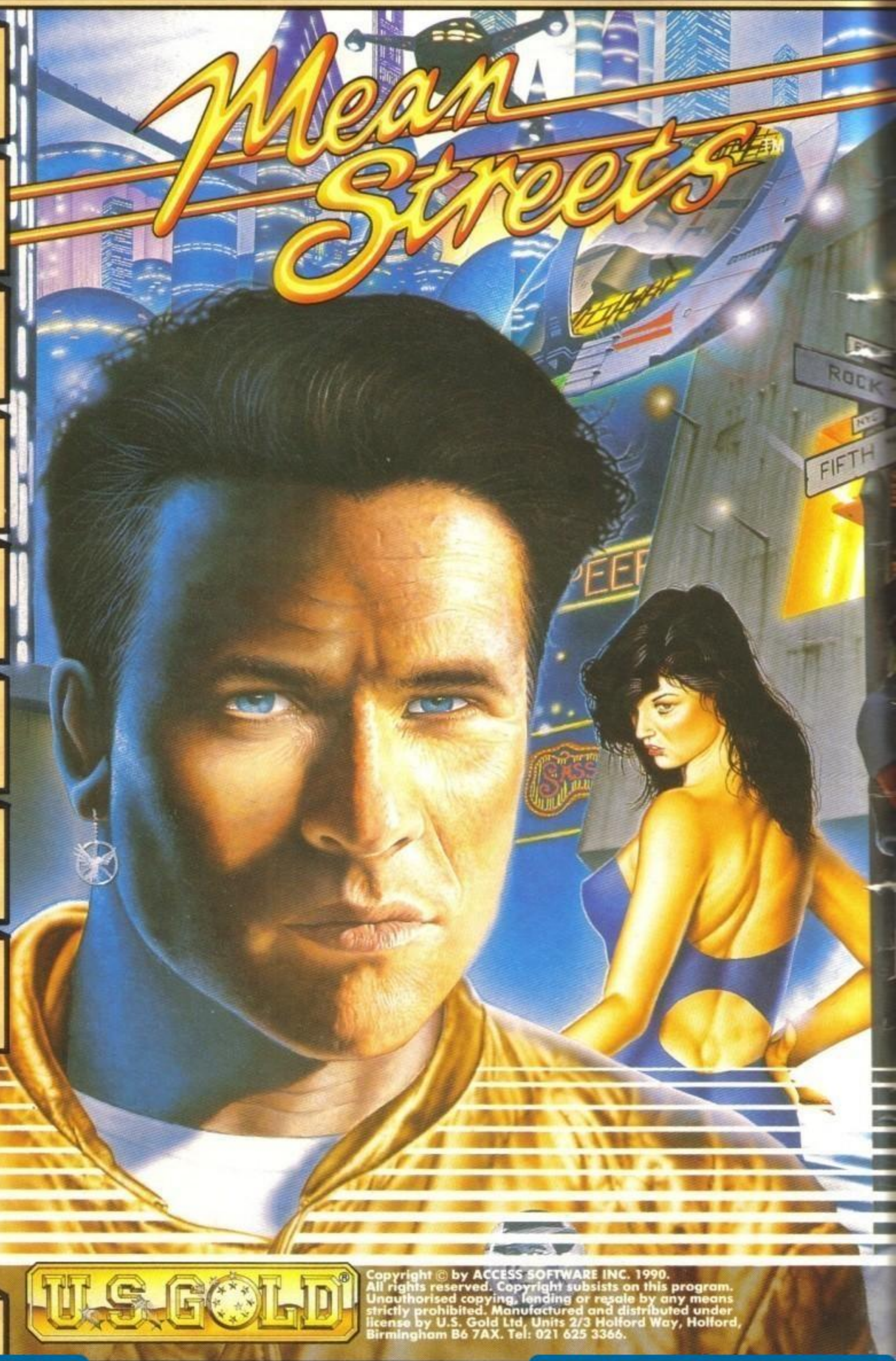
OUR AA RATED BACK

Mean Streets™

Un giallo interattivo

Caratteristiche:

- Interagisce con più di 27 personaggi digitalizzati e risponde alle domande, alle bustarelle e alle minacce.
- Utilizza il nuovo sistema di 'Punta e Clic' che ti permette di cercare senza digitare.
- Fa volare la tua Lotus Speeder verso località della Costa Occidentale.
- Fruga per uffici, depositi e fabbriche alla ricerca di indizi.



U.S. GOLD

Copyright © by ACCESS SOFTWARE INC. 1990.
All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Distribuito da Leader Distribuzione sri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

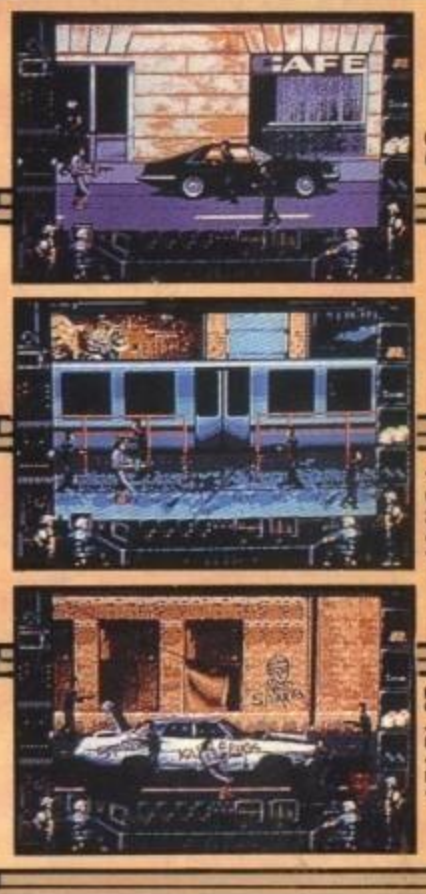
http://www.oldgamesitalia.net/

N A PC NEAR YOU

TO BACK FEATURE

AMIGA · ATARI ST
PC & COMPATIBLES

Crime Wave™



Crime Wave™
Un Giallo Drammatico e Potente

Caratteristiche:

- Una incredibile Grafica da Cinema digitalizzata (con attori e modelli veri).
- Sonoro digitalizzato Real Sound – non richiede attrezzatura.
- Campi d'azione scorrevoli tridimensionali.
- Eccenzionale profondità e realizzazione.
- Grafica mozzafiato con 256 colori in moduli VGA/MCGA.

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi e non riflettono la grafica sullo schermo, che varia notevolmente per qualità e presentazione tra i vari formati e inoltre è soggetta alle specifiche dei computer.

ACCESS™
Software Incorporated

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI!

Dopo le emozioni calcistiche... tuffatevi nel frenetico divertimento dei giochi estivi...

Possibilità di gioco, da 1 a 4 giocatori (4 joysticks) con la speciale interfaccia brevettata da Genias.

Sulle soleggiate spiagge, da Rimini a Miami Beach, l' incandescente azione del Beach Volley per il più entusiasmante simulatore sportivo arcade della stagione.

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da:

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

Only for your Amiga

GENIAS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VI FARA' IMPAZZIRE... E'TNT

Innescate la miccia ed allontanatevi da TNT – l'eccitante pacchetto esplosivo della Tengen. Mettete alla prova le vostre abilità con questi cinque giochi avvincenti. Divertente... Eccitante... Stimolante... Se intendete realmente divertirvi, e ad un prezzo modico, aprite la scatola!

LEADER
DISTRIBUZIONE

Hard Drivin'

La massima simulazione di guida. Vivi i brividi e l'entusiamo di una corsa automobilistica con immagini tridimensionali vere.

© 1989 TENGEN INC., All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

APB

Un gioco stravagante di guardie e ladri. Inseguimenti ad alta velocità, arresti pericolosi e sparatorie tutti in pazzi cartoni animati. Quindi stai attento là fuori – il poliziotto Bob sta facendo il suo giro di perlustrazione!

© 1989, 1987 TENGEN INC.,
All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

TOOBIN'

Cattura Toobin con Tube Dudes. Scendi le rapide e affronta le sfide dell'acqua bianca per una giornata fuori piena di divertimento.

© 1989, 1988 TENGEN INC.,
All rights reserved.
™ Tengen Inc. ™ Atari games Corporation

XYBOTS

L'azione doppia finale, il gioco con lo schermo diviso in due, Tieniti un passo in avanti rispetto ai robot micidiali. Azione distruttiva per uno o due giocatore.

© 1989, 1987 TENGEN INC., All rights reserved.
™ TENGEN INC.

DRAGON SPIRIT

Bruciare un tragitto attraverso il cielo in un volo frenetico di danni e distruzione. Una missione "colpisci o muori". Sconfitta o vittoria dipendono dalla tua abilità. Hai uno spirito da drago?

© 1989 TENGEN INC., All rights reserved.
™ & © 1987, NAMCO LTD.

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.

Published by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road London SW15 1PR Tel: +44(0)81 780 2224
Amiga Atari ST Screenshots
Available on: Atari ST, Amiga, Commodore 64 Amstrad Spectrum

DOMARK

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

08 Previews

19 Reviews

44 TIPS

54 Hardware

83 JAPAN!

92 LA POSTA

08 **TGM PREVIEWS**
HORROR BY OCEAN E ALTRO BY CORE...

19 **LE RECENSIONI**
UNA CASCATA DI STAR PLAYER E UN PAIO DI TOP SCORE PER UN OTTOBRE SPECIALE

51 **NEWS NEWS NEWS**
QUANDO MBF FA UN ULTIMO (ERCULEO) SFORZO E CI REGALA 7 PAGINE!

80 **MADE IN LONDON**
COSA SUCCEDE QUANDO BJ ED MA SI SPINGONO FINO A LONDRA? SCOPRIAMOLO ASSIEME...

86 **TUTTO GAMEBOY**
E ADESSO ECCOVI TUTTO QUELLO CHE C'E' DA SAPERE SUL PICCOLETTO...

89 **DE RISOLUZIONIBUS**
CARLO METTE NERO SU BIANCO... E LO FA PARLANDO DEL COLORE!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDI GAMES machine IALE

FIORITURA AUTUNNNALE

Ah, questi 'flussi e riflussi' della storia: eccoci qua, come ogni autunno, a raccogliere i frutti del lavoro di software house degne di tale appellativo: questo numero abbonda di capolavori, ma anche per una scelta nostra. Infatti abbiamo preferito dare spazio ai più meritevoli cercando di condensare, prima dell'uscita del prossimo numero, le recensioni dei 'meno fortunati' affinché non rubassero spazi inutili. Quindi, aspettatevi sul prossimo numero una sezione 'condensata' con tutti (o quasi) i titoli che finora sembravano sfuggiti al nostro infallibile vaglio recensorio.

Ma a questo punto — scusate se mi ripeto — si ripropone il vecchio dubbio amletico: come regolarci col punteggio? Il 90%, oggi come oggi, ha ancora lo stesso valore, oppure dovremmo 'ridimensionare' le valutazioni affinché uno Star Player venga assegnato a meno del cinquanta per cento dei giochi — senza nulla togliere alla loro qualità?

Ovvero: come evidenziare giochi che si scostano dalla produzione 'generale' senza affibbiargli un voto superiore al 95%?

Questi dilemmi ci accompagneranno fino all'uscita del prossimo numero, e potreste scoprire qualche interessante frutto di tali elucubrazioni già a novembre...

Ma permettetemi di chiudere salutando con un grosso 'arrivederci' il caro MBF, che si autoesilia per un annetto volando negli States... beato lui! Fatti sentire, vecchia volpe, e manda una cartolina della Statua della Libertà in redazione salutando i lettori: te la pubblico, promesso!

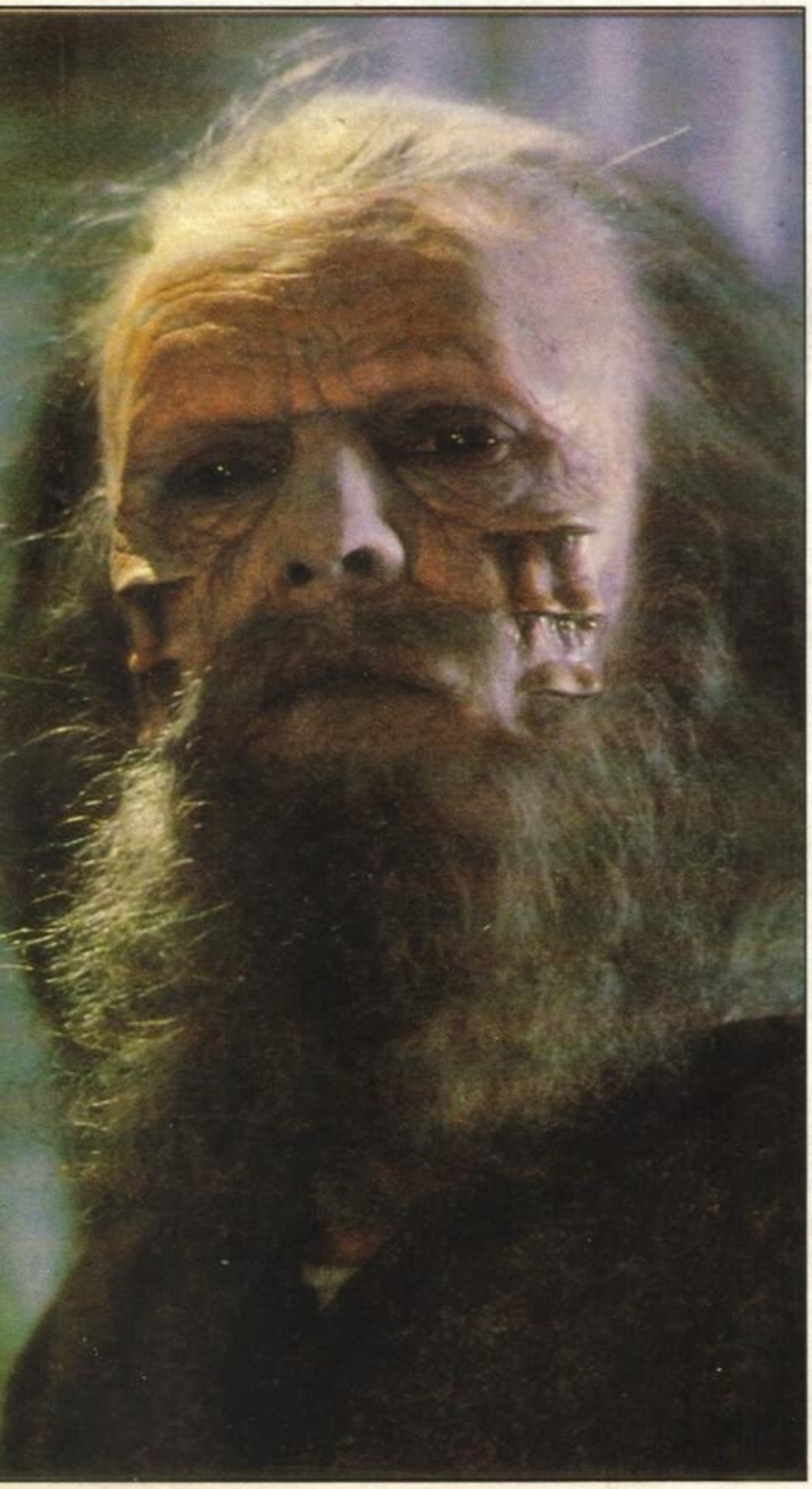
Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Dir. Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Giorgio Baratto **Impaginazione**: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Marco Auletta, Stefano Giorgi, Stefano Giallarini, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service:** BrEnt - CENTOLA (SA) Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CREATURE DELLA NOTTE

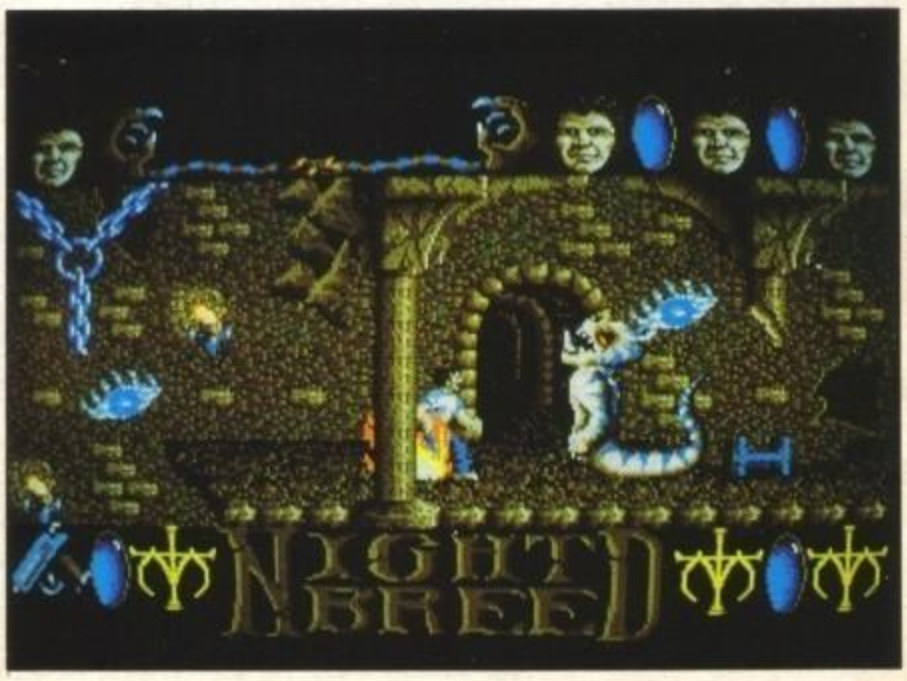


Cari viscidi mostri putriformi (non so come mai ma questo inizio mi ricorda qualcosa), aprite bene le orecchie e aguzzate la vista (e anche la vostra ascia preferita) perché la Ocean si stà dando da fare per produrre un videogioco ispirato all'ultimo film di nientepopodimeno che Clive "Hellraiser" Barker, Nightbreed!

Come il videogioco?, e il film?, non me lo sarò mica perso?!, no, no, rassicuratevi, il film non è ancora uscito, ma la Ocean ha avuto il permesso di produrre il videogioco già mentre il film era in lavorazione, e perciò videogioco e film usciranno in contemporanea (come era già successo per Indiana III con la Lucasfilm ad esempio).

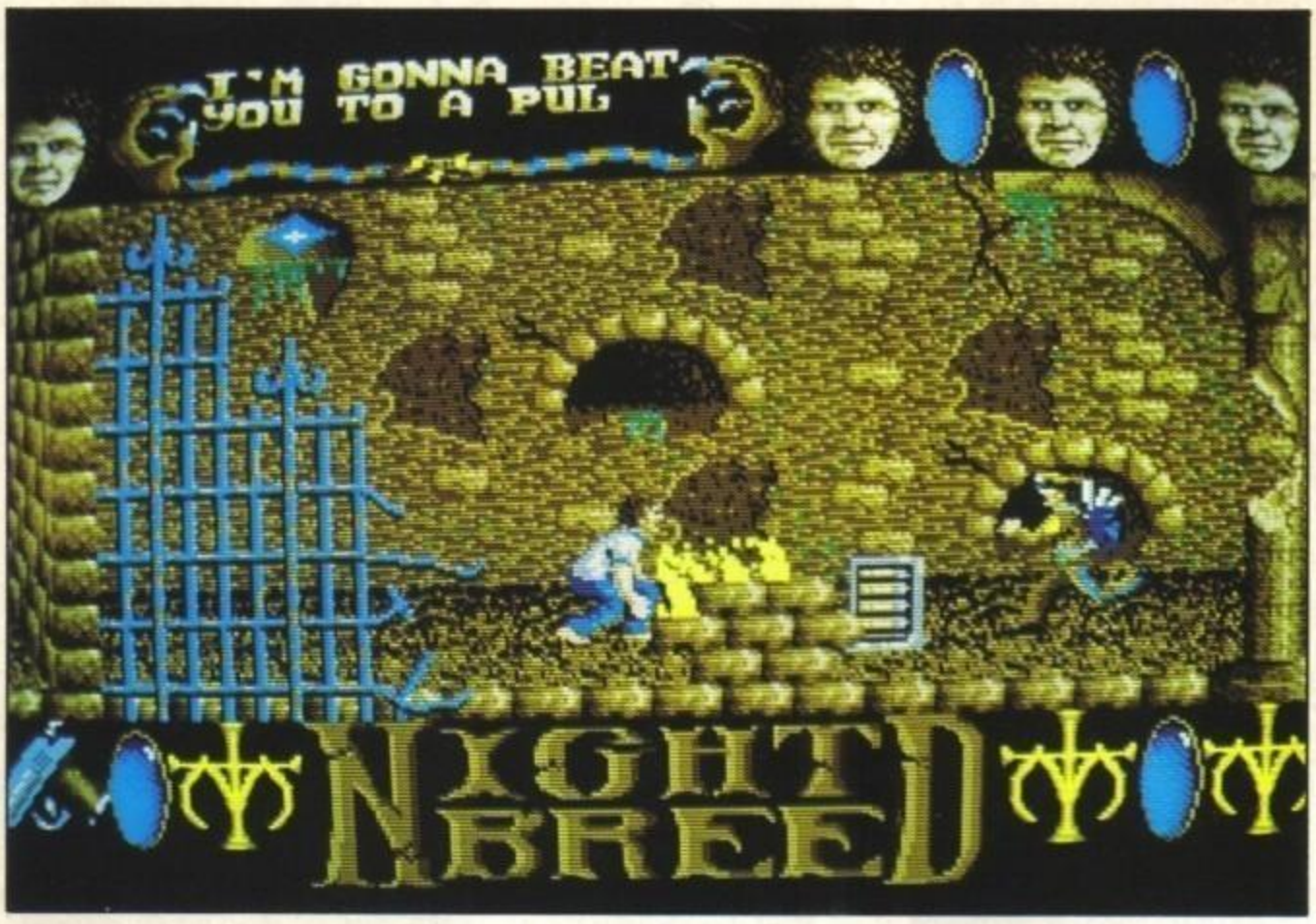
E naturalmente TGM non si è lasciata sfuggire una preview così succulenta (anche se sarebbe meglio dire sanguinolenta) e il nostro bravo Richard Eddy ha avuto lo stomaco di provare questo nuovo videogame targato OCEAN.

La storia di Nightbreed è più o meno questa, nelle praterie di Alberta, una località del Canada, centinaia di anni fa, fu creata la città di Midia, un luogo dove tutti i mutanti e i rifiuti mostruosi della razza umana potessero vivere in pace. Nulla alterò per molti anni l'equilibrio mostruoso di questa città ormai dimenticata, fino a quando un'oscura leggenda si verificò, un giorno un uomo sarebbe giunto a Midia, portando morte e violenza nel-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



la città.
La storia comincia appunto da quando un certo Boone, convinto dal suo psicanalista, il Dott. Decker, di aver commesso una serie di delitti che naturalmente non aveva mai commesso (mai fidarsi degli strizzacervelli), Boone fugge dall'umanità, andandosi a rifugiare guarda caso proprio nella città di Midia, dove morso da un mutante del luogo, si trasforma anche lui in una creatura della notte (Nightbreed). Fin qui tutto bene (per modo di dire), senonché il Dr. Decker e un po' di altra gente seguendo le tracce di Boone scopre la leggendaria città di Midia, e qui iniziano i guai, in quanto il malefico Dr. Decker si convince di distruggere questa mostruosa città-rifiuto dell'umanità, e per una volta tanto i buoni sono i mostri che tentano di difendere la città di Midia e i cattivi gli umani che vogliono distruggerla.
Qui inizia anche il videogame, infatti voi guidate Boone in un arcade-adventure a scrolling orizzontale attraverso 3 livelli, non direi proprio che si tratta di un gioco originale, anzi diciamo proprio che non è affatto originale, si tratta del solito gioco scappa-fuggi, combatti e raccogli armi (qui le disponibilità sono pistole, fucili e lanciafiamme), raccogli-chiavi per esplorare differenti locazione, fino a giungere nel centro di Midia dove avverrà la battaglia finale, qui combatterete non più con Boone, ma con Cabal, no, non centra niente l'omonimo videogioco sempre targato Ocean, ma "Cabal" nel significato Inglese di "Gruppo", infatti piloterete un'intero gruppo di Mutanti con voi a capo, uniti per raggiungere lo scopo! Quale scopo?, scopritelo da soli, senno che gusto c'è a vedere il film?. Quando uscirà Nightbreed?, alla fine di Settembre, nelle Versioni ST, Amiga, C64, Spectrum e Amstrad.

Nightbreed & ® 1989 Morgan Creek Pictures

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON VI BASTA?

E così gli Arcade non vi attraggono troppo, eh? Ma volete sempre giocare ad un videogame basato su Nightbreed!, niente paura, la Ocean ha pensato anche a voi accaniti avventurieri, entro la fine di Ottobre sarà lanciato un secondo videogioco basato su questo putrefacente film dove la storia e l'obbiettivo del gioco saranno gli stessi della versione Arcade, ma il gioco sarà in "stile Cinemaware" per capirci. Questa interactive-graphic-adventure di Nightbreed sarà disponibile per ST e Amiga, non sono previste altre versioni.

Basta con l'Orrore

La Ocean inglese lavora sodo, ma la Ocean francese non sta con le mani in mano: dopo Ivanhoe, i cugini francesi sono pronti per sfornarci due appetitose conversioni di Coin-Op di discreto successo nelle sale giochi.

Sopra e sotto: sì, esatto, si tratta di TOKI, il videogioco dove voi comandate un uomo trasformato in gorilla, il quale deve attraversare mari, monti e laghi per raggiungere e sconfiggere il malefico mago che l'ha ridotto così. Splendido gioco di piattaforme con una grafica definita e colorata, molto giocabile, uscirà in Novembre per Amiga e ST.

Sopra e sotto: un gioco così complicato che non vi spiego neanche cosa dovete fare perché lo si capisce già dalle foto. I veterani lo avranno sicuramente giocato anni e anni fa in una versione Spectrum — si tratta di Pang! — quest'estate sulla riviera ligure era pieno di cabinati con questo videogame, la conversione dovrebbe essere praticamente uguale (o sono dei caproni i programmatori). Dovreste riuscire a trovarlo alla fine di Settembre per ST e Amiga, a seguire le versioni 8 bit.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

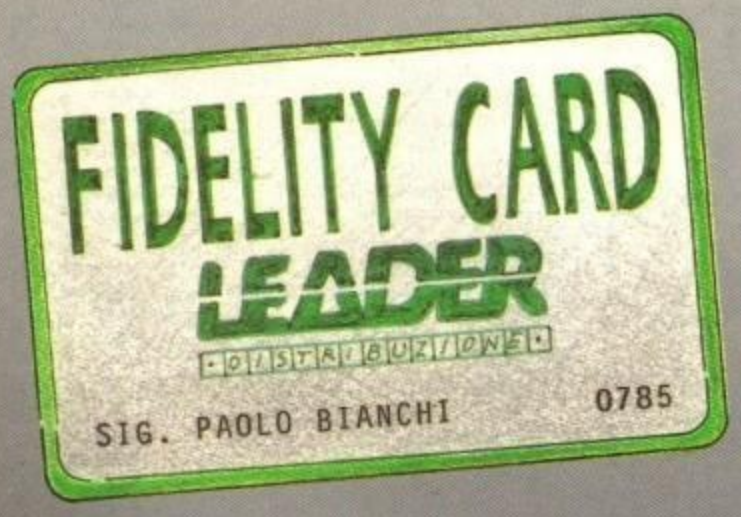
http://www.oldgamesitalia.net/

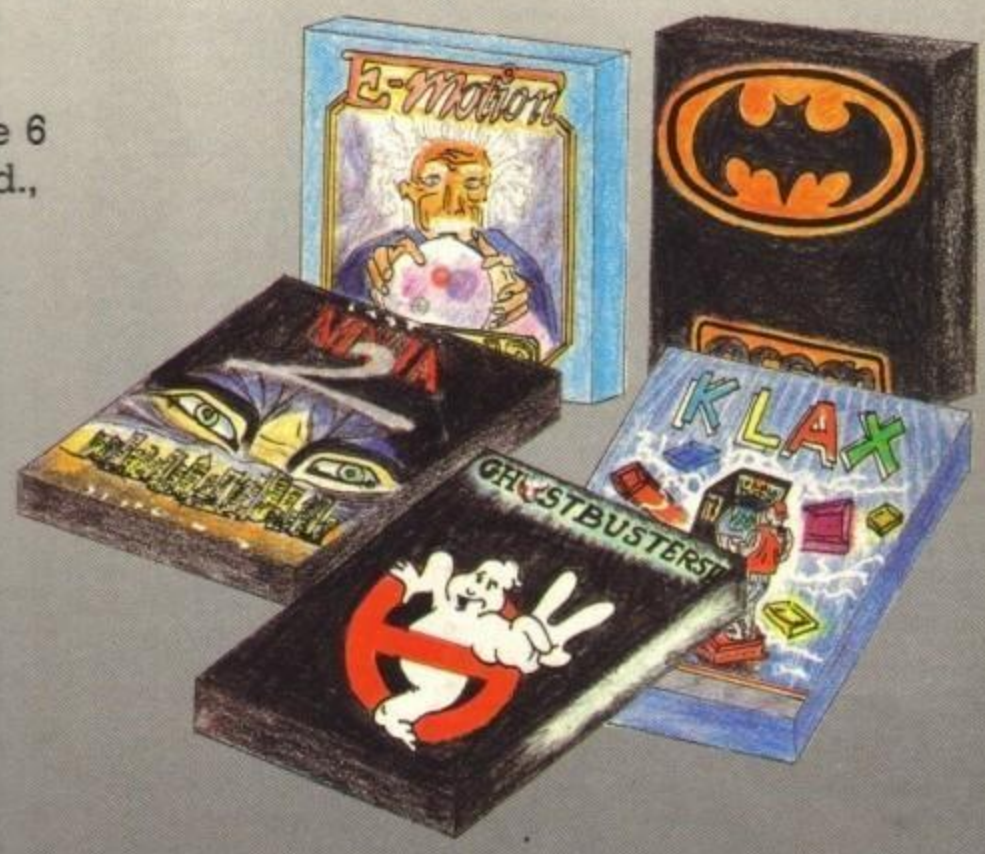
FIDELITY CARD

DA OGGI L'ORIGINALE FA LA DIFFERENZA

Acquista 6 videogiochi

Si, tutto ciò che devi fare è soltanto comperare 6 videogiochi originali da almeno L. 15.000 cad., nel periodo dal 01/10/1990 al 31/01/1991.





e avrai LEADER FIDELITY CARD

Spediremo, direttamente a casa tua, LEADER FIDELITY CARD personalizzata con il tuo nome: ti permetterà di approfittare, in tutto il 1991, di offerte speciali su videogiochi originali e di altri infiniti vantaggi. E non è finita .....

Riceverai anche una sorpresa

Infatti, insieme a LEADER FIDELITY CARD, ti sarà recapitato un regalo veramente ***ORIGINALE.***

SOFT center

Solo presso i SOFT CENTER

Corri subito nei negozi che espongono il marchio SOFT CENTER: troverai tutte le informazioni e le norme dell'operazione LEADER FIDELITY CARD.

VUOI UN ANNO PIENO DI SORPRESE?
TIENI IN TASCA LA TUA LEADER FIDELITY CARD!

Un piacere bestiale.... il piacere dell'originale

Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332-21

http://www.oldgamesitalia.net/

Dutch and Dutch

http://www.oldgamesitalia.net/

il negozio é a Milano
in via San Prospero 1
MMI CORDUSIO

PERGIOCO

per tutta Italia
tel. **02/808031**,diventerà 86463414

AMIGA

ARCADE		
ASTERIX	SI	45000
BLACK TIGER	SI	29000
BLOCK OUT	ITA	29000
BOMBER BOB	ITA	29000
BUBBLE+		39000
BUGGY BOY		15000
CHAMBERS OF SHAOLIN		18000
DOUBLE DRAGON II	SI	29000
DYNAMITE DUX	SI	49000
DYNASTY WARS	SI	25000
E-MOTION	SI	25000
ESCAPE FROM ROBOT MONSTERS		25000
FLOOD	SI	49000
GHOSTS'N GOBLINS	SI	29000
HAMMERFIST	SI	49000
HEROES		49000
INDY The Action Game	SI	25000
IMPOSSIBLE MISSION II	SI	15000
IVANHOE		49000
JUMPING JACK SON	SI	39000
LAST NINJA 2	SI	49000
LIVINGSTONE 2	SI	39000
LOST PATROL		49000
MATRIX MARAUDERS		29000
MIDNIGHT RESISTANCE		29000
MINDROLL		39000
NINJA SPIRIT		49000
NINJA WARRIORS	SI	29000
OPERATION THUNDERBOLT		29000
PIPE MANIA	SI	39000
PROJECTYLE	SI	49000
RAINBOW ISLANDS	SI	29000
ROTOX	SI	29000
SHADOW OF THE BEAST		39000
SHADOW OF THE BEAST II	SI	69000
SHADOW WARRIORS	SI	29000
STRIDER	SI	18000
STRYX		29000
TARGHAN		15000
THE TOYOTTES	SI	49000
TIME SOLDIER	SI	39000
TURBO OUT RUN	SI	25000
TURRICAN	SI	29000
X-OUT	SI	29000
XENON 2		39000
*ONSLAUGHT		18000
*PAC-LAND		25000
ARCADE ADVENTURE		
ALL DOGS GO TO HEAVEN		59000
ANTHEADS - Esp.IT CAME DESERT		39000
AQUANAUT	SI	39000
BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	25000
CHRONOQUEST II		69000
DRAGON'S LAIR		109000
DRAGON'S LAIR 2 SINGE'S CASTLE	SI	99000
DRAGONS OF FLAME AD&D	SI	59000
FIRE AND BRIMSTONE		39000
FLIMBO'S QUEST	SI	29000
FULL METAL PLANET	SI	38000
GHOSTBUSTERS II	SI	49000
ICE MAN		69000
INFESTATION		39000
IT CAME FROM THE DESERT		49000
PERSIAN GULF INFERNO		39000
PIRATES	SI	59000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
SIDESHOW		39000
TARGHAN		39000
THE COLONY		49000
THE SEVEN GATES OF JAMBALA		29000
TRIAD VOL 1		59000
TRIAD VOL 3		59000
TWIN WORLD		39000
UNREAL		59000
*BATTLETECH		49000
KHALAAN		49000
ADVENTURE		
CHAMPIONS OF KRYNN		69000
DAMOCLES		39000
DRAGONS BREATH	ITA	49000
EAST VS WEST BERLIN		49000
FAERY TALE		49000
GOLD OF THE AMERICAS		72000
KEEF THE THIEF		59000
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION		39000
MIGHT AND MAGIG II		69000
MURDERS IN VENICE	ITA	39000
MYSTERE	ITA	39000
NEUROMANCER		69000
SPACE ROGUE		49000
SWORDS OF TWILIGHT	SI	28000
THE HOUND OF SHADOW	SI	45000
THE THIRD COURIER	SI	45000
ADVENTURE GRAFICO		
DRAKKHEN	SI	59000
DUNGEON MASTER		49000
EMMANUELLE		28000
HERO'S QUEST		59000
.....		
INDY The Graphic Adventure	ITA	59000
KING'S QUEST IV Perils Rosella		59000
LARRY II LOOKING FOR LOVE		69000
LARRY III		69000
LOOM		69000
MAN HUNTER 2 SAN FRANCISCO		59000
MANIAC MANSION		59000
SPACE ACE		99000
ZAK MC KRACKEN	ITA	49000
*POLICE QUEST		49000
*POLICE QUEST 2		59000
*THE BLACK CAULDRON		49000
SIMULAZIONE BELLICO		
688 ATTACK SUB	SI	45000
AIRBORNE RANGER	SI	59000
AUSTERLITZ		49000
CONQUEROR	SI	49000
EMPIRE	SI	45000
F-16 COMBAT PILOT	SI	59000
F-29 RETALIATOR	SI	49000
FALCON		69000
FALCON THE MISSION vol.1 esp.		49000
FALCON THE MISSION vol.2 esp.		39000
FIGHTER BOMBER	SI	59000
FIGHTER BOMBER ADV. MISSION	SI	29000
HEAVY METAL		49000
IMPERIUM	SI	45000
NUCLEAR WAR		59000
RED STORM RISING		59000
SHERMAN M4		25000
SWORD OF ARAGON		69000
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49000
*LORDS OF THE RISING SUN		69000
*REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA		69000
SIMULAZIONE VARI		
BLUE ANGELS		42000
CHASE H.Q.	SI	29000
EUROPEAN SPACE SIMULATOR E.S.S	ITA	69000
GRAVITY		49000
MIDWINTER		69000
POPULOUS	SI	45000
RESOLUTION 101		29000
SIM CITY	SI	59000
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28000
STARFLIGHT	SI	38000
STORM ACROSS EUROPE		69000
THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21000
THUNDERSTRIKE		29000
SIMULAZIONE SPORT		
ADIDAS TIE BREAK	SI	29000
ALL TIME FAVOURITES		45000
BEACH VOLLEY		39000
BUDOKAN	ITA	59000
CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		24000
COMBO RACER	SI	29000
DRIVIN'FORCE		39000
EMLYN HUGHES SOCCER	SI	39000
EUROPEAN CHALLENGE esp. DUEL		24000
FAST LANE		28000
FERRARI FORMULA ONE	SI	38000
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	44900
HARDBALL II		49000
HARLEY-DAVIDSON		49000
HIGHWAY PATROL 2	SI	39000
HOLE-IN-ONE MINIATURE GOLF		69000
INTERN. CHAMPIONSHIP WRESTLING	SI	29000
JACK NICKLAUS		38000
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		24000
KICK OFF 2	SI	29000
MANCHESTER UNITED FOOTBALL	ITA	49000
MONDIAL SIMUL.1990 + PALLONE	ITA	39900
OMNI-PLAY BASKETBALL COLLEGE		29000
OMNI-PLAY BASKETBALL SIDE VIEW		29000
PARIS DAKAR	SI	39000
PLAYER MANAGER	SI	39000
POWERBOAT USA		49000
SKIDOO	SI	39000
SUPERLEAGUE SOCCER	SI	28000
TENNIS CUP		29000
THE BASKET MANAGER	ITA	39000
THE CYCLES		38000
THE DUEL - Test Drive II		42000
THE MUSCLE CARS esp. DUEL		24000
THE SUPERCARS esp. DUEL		24000
TV SPORTS BASKETBALL		49000
TV SPORTS FOOTBALL		59000
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN'S		39000
WAYNE GRETZKY HOCKEY	SI	59000
WORLD CUP 90	SI	29000
UTILITY		
COMIC SETTER		89000
DELUXE PAINT II	SI	99000
DELUXE PRINT II		149000
MOVIE SETTER		89000
PHOTON PAINT 2.0	ITA	99000
VIRUS KILLER	ITA	29000
*SEUCK SHOOT THEM UP CONST. KIT	ITA	49000

VIDEOGIOCHI

ATARI ST

ARCADE		
BACK TO THE FUTURE II	SI	49000
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	SI	18000
BUBBLE+		39000
FLOOD	SI	49000
IVANHOE		49000
JUMPING JACK SON	SI	39000
LAST NINJA 2	SI	49000
LIVINGSTONE 2	SI	39000
MIDNIGHT RESISTANCE		39000
MOT	SI	35000
NINJA SPIRIT		49000
RAINBOW ISLANDS	SI	39000
SHADOW WARRIORS	SI	39000
SPY VS SPY THE ISLAND CAPER		18000
*STRIDER	SI	29000
*SUPER WONDER BOY	SI	39000
ARCADE ADVENTURE		
BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	29000
CHRONOQUEST II		69000
DRAGON'S LAIR	SI	99000
INFESTATION		39000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
TWIN WORLD		39000
*WAR IN MIDDLE EARTH		49000
ADVENTURE		
MURDERS IN VENICE	ITA	39000
THE THIRD COURIER	SI	49000
ADVENTURE GRAFICO		
CHAOS STRIKES BACK esp DUNG.MS		49000
DRAKKHEN		59000
DUNGEON MASTER		49000
SPACE ACE		99000
ZAK MC KRACKEN	ITA	49000
SIMULAZIONE		
AUSTERLITZ		49000
F-29 RETALIATOR	SI	49000
FALCON THE MISSION vol.1 esp.		49000
FALCON THE MISSION vol.2 esp.		39000
FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29000
IMPERIUM	SI	45000
NORTH & SOUTH	SI	38000
SIMULAZIONE VARI		
BLUE ANGELS		49000
GRAVITY		49000
MIDWINTER		69000
POPULOUS		45000
RESOLUTION 101		29000
SIM CITY	SI	59000
SIMULAZIONE SPORT		
ADIDAS TIE BREAK		39000
FERRARI FORMULA ONE		45000
JACK NICKLAUS		38000
KICK OFF 2	SI	29000
MANCHESTER UNITED FOOTBALL	ITA	49000
PLAYER MANAGER	SI	39000
PRO TENNIS TOUR		39000
WORLD CUP SOCCER	SI	29000

esclusivamente originali

MAC

ADVENTURE		
THE GUILD OF THIEVES		59000
THE KING OF CHICAGO		99000
UNINVITED		39000
ADVENTURE GRAFICO		
DEJA VU		59000
ARCADE ADVENTURE		
THE COLONY		59000
GIOCHI		
SOLITAIRE ROYALE		69000
RUOLO		
TRUST & BETRAYAL		59000
SCACCHI		
CHESSMASTER 2000	SI	59000
SIMULAZIONE		
FIRE BRIGADE		69000
GATO		59000
GOLDEN OLDIES VOL 1		18000
LIFE & DEATH		59000
SIM CITY	SI	59000
SIM CITY color	SI	59000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

via San Prospero 1 / MILANO

VIDEOGIOCHI esclusivamente originali

tutto MS/DOS

3 1/2

ARCADE

ASTERIX	SI	45000
BLOCK OUT	ITA	29000
E-MOTION	SI	29000
EL CAPITANO TRUENO	SI	29000
FUTURE CLASSIC COLLECT.		49000
GHOSTS'N GOBLINS	SI	29000
INDY The Action Game	SI	29000
MOT	SI	35000
PIPE MANIA	SI	45000
POP UP	SI	45000
ROGER RABBIT		39000
ROTOX	SI	29000
SAFARI GUNS		38000
SPACE HARRIER		29000
SPACEWARS		24000
STRIDER	SI	29000
TARGHAN		15000
THE JUNGLE BOOK		59000
TREASURE TRAP		39000

ARCADE ADVENTURE

ALL DOGS GO TO HEAVEN		59000
BAD BLOOD		59000
BATMAN THE CAPED CRUS.		29000
BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	29000
DRAGON'S LAIR		99000
FULL METAL PLANET	SI	38000
HOSTAGES	SI	50000
KHALAAN		49000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
THE KRISTAL		59000
TIME BANDIT		29000
*DRAGONS FLAME AD&D	SI	59000
*WAR IN MIDDLE EARTH		59000

ADVENTURE

20000 LEAGUES UND. SEA		28000
BALANCE OF THE PLANET		69000
CAPTAIN BLOOD	SI	59000
CENTURION DEFENDER R.	SI	49000
CHAMPIONS OF KRYNN		69000
EAST VS WEST BERLIN		49000
ESCAPE FROM HELL		69000
FUTURE WARS		29000
KEEF THE THIEF		59000
KING'S BOUNTY		69000
MURDERS IN VENICE	ITA	39000
POWERDROME	SI	49000
SECRET OF THE SILVER B.		69000
SLEEPING GODS LIE	ITA	39000
STAR TREK V		49000
STARFLIGHT II		69000
STARGLIDER 2		79000
TANGLED TALES		49000
THE THIRD COURIER	SI	45000
VOYAGER		29000
WEIRD DREAMS		59000

ADVENTURE GRAFICO

DRAKKHEN	ITA	59000
EMMANUELLE		28000
INDY The Graphic Adventure	ITA	59000
LOOM		49000
SWORD OF THE SAMURAI	SI	69000

DIDATTICO

AMY'S FIRST PRIMER		24000

FIABA

PETER PAN		45000

GIOCHI

GRAND SLAM BRIDGE	SI	45000

SCACCHI

BATTLE CHESS		69000
CHESS PLAYER 2150		59000
PC-CHESS		24000

SIMULAZIONE BELLICO

CONQUEROR	SI	49000
F-15 STRIKE EAGLE II		79000
F-16 COMBAT PILOT	SI	59000
F-19 STEALTH FIGHTER		99000
GUNBOAT		59000
HARPOON		79000
M1 TANK PLATOON	SI	89000
NORTH & SOUTH	SI	38000
STEEL THUNDER		45000
THEIR FINEST HOUR BAT.	SI	49000
THUD RIDGE		40000

SIMULAZIONE VARI

BLUE ANGELS		45000
DRAGONSTRIKE		69000
EUROPEAN SPACE SIM.	ITA	69000
FLIGHT SIMULATOR IV		129000
OIL IMPERIUM	SI	49000
POPULOUS	ITA	45000
ROLLER COASTER RUMB.		39000
SKYFOX II	SI	45000
THE PROMISED L.x.POP.		24000
*WALL STREET	SI	39000
RAILROAD TYCOON		79000
SIM CITY	SI	59000
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28000
TOP TEN SOLID GOLD		49000

SIMULAZIONE SPORT

ALL TIME FAVOURITES		45000
BILLIARDS SIMULATOR	SI	50000
BUDOKAN	ITA	59000
CALIFORNIA CHALL. DUEL		24000
CIAO ITALIA '90	ITA	27500
EUROPEAN CHALL. DUEL		24000
FERRARI FORMULA ONE	SI	45000
FORMULA 1 MANAGER	ITA	39000
GRAND PRIX CIRCUIT	SI	69000
HARDBALL II		38000
HARLEY-DAVIDSON		49000
INDIANAPOLIS 500	ITA	45000
ITALY '90 SOCCER	ITA	39000
ITALY 1990	ITA	29000
JACK NICKLAUS		38000
JACK NICKLAUS INTERN.		24000
LOW BLOW	SI	49000
MICROPROSE SOCCER	SI	49000
MINI PUTT	SI	45000
PARIS DAKAR	SI	39000
PGA GOLF	SI	59000
POWERBOAT USA		49000
SKI OR DIE	SI	49000
THE CYCLES		38000
THE DUEL - Test Drive II		42000
THE MUSC. CARS esp. DUEL		24000
THE SUPERCARS esp. DUEL		24000
WORLD TOUR GOLF		45000

UTILITY

AMPLE NOTICE		24000
DANCAD 3D		24000
FILE EXPRESS		24000
HGCIBM		24000
MASTER KEY UTILITIES		24000
PC-CALC+		24000
PC-DESKTEAM		24000
PC-GOAL !	ITA	27500
PC-KEY DRAW		24000
PC-MUNDIAL	ITA	25000
PIANOMAN		24000

5 1/4

ARCADE

ACTION FIGHTER		39000
APB	SI	29000
ASTERIX	SI	45000
BARBARIAN II	SI	39000
BLOCK OUT	ITA	29000
DOUBLE DRAGON II	SI	29000
E-MOTION	SI	29000
EL CAPITANO TRUENO	SI	29000
FIREKING		72000
FUTURE CLASSIC COLLECT.		49000
GHOSTS'N GOBLINS	SI	29000
HUMAN TORCH AND THING		29000
INDY The Action Game	SI	29000
LAST NINJA 2	SI	49000
MARBLE MADNESS	SI	45000
PIPE MANIA	SI	45000
POP UP	SI	45000
PRESUMED GUILTY!	SI	29000
ROTOX	SI	29000
RUN FOR THE MONEY		29000
SAFARI GUNS		38000
STAR BREAKER	SI	29000
STRIDER	SI	29000
STRYX		49000
TARGHAN		15000
THE JUNGLE BOOK		59000
THE RAILROAD WORKS		29000
TREASURE TRAP		39000

ARCADE ADVENTURE

ALL DOGS GO TO HEAVEN		59000
BAD BLOOD		59000
BATMAN THE CAPED CRUS.		29000
BREACH II	SI	49000
CASTLE MASTER	SI	29000
DRAGON'S LAIR		99000
GHOSTBUSTERS II	SI	49000
HILLSFAR AD&D		59000
KHALAAN		49000
PIRATES	SI	59000
RINGS OF MEDUSA	SI	49000
ROCKET RANGER		59000
THE GREAT ESCAPE		29000
THE KRISTAL		59000
TIME BANDIT		29000
*DRAGONS FLAME AD&D	SI	59000

ADVENTURE

BALANCE OF THE PLANET		69000
CAPTAIN BLOOD	SI	59000
CENTURION DEFENDER R.	SI	49000
CHAMPIONS OF KRYNN		69000
CIRCUIT'S EDGE		59000
EAST VS WEST BERLIN		49000
ESCAPE FROM HELL		69000
FUTURE WARS		29000
KEEF THE THIEF		59000
KING'S BOUNTY		69000
KNIGHTS OF LEGEND		49000
MIGHT AND MAGIG II		69000
MURDERS IN VENICE	ITA	39000
POWERDROME	SI	49000
SECRET OF THE SILVER BL.		69000
SLEEPING GODS LIE	ITA	39000
STAR TREK V		49000
STARFLIGHT II		69000
STARGLIDER 2		79000
TANGLED TALES		49000
THE BARD'S TALE	SI	45000
THE THIRD COURIER	SI	45000
ULTIMA I		59000
VOYAGER		29000
WEIRD DREAMS		59000
WINDWALKER		49000
*SPACE ROGUE		49000

ADVENTURE GRAFICO

DEJA VU II		49000
DRAKKHEN	ITA	59000
LOOM		49000
MANIAC MANSION		59000
SWORD OF THE SAMURAI	SI	69000
THE MANHOLE		29000
*INDY The Graphic Adventure	ITA	59000

DIDATTICO

AMY'S FIRST PRIMER		21500

FIABA

PETER PAN		45000

GIOCHI

DAMES SIMULATOR		42000
GRAND SLAM BRIDGE		45000

SCACCHI

BATTLE CHESS	ITA	69000
CHESS PLAYER 2150		59000
PC-CHESS		21500

SIMULAZIONE BELLICO

AIRBORNE RANGER	SI	59000
AMERICAN CIVIL WAR I		72000
APACHE STRIKE		29000
CONQUEROR	SI	49000
F-15 STRIKE EAGLE II		79000
F-19 STEALTH FIGHTER		99000
FIGHTER BOMBER	SI	69000
FIGHTER BOMBER ADV.MIS.	SI	29000
GETTYSBURG TURN. POINT		59000
GUNBOAT		59000
GUNSHIP	SI	69000
HARPOON		79000
NORTH & SOUTH	SI	38000
PANZER BATTLES		69000
PHM PEGASUS	SI	45000
RED STORM RISING		79000
SECOND FRONT		69000
SHERMAN M4	SI	29000
STORM ACROSS EUROPE		69000
THEIR FINEST HOUR BAT. B	SI	49000
THUD RIDGE		40000
UMS SC. DISC 1 AM. CIV. W.		25000

SIMULAZIONE VARI

APOLLO 18		45000
ARCTICFOX	SI	45000
DAVID WOLF SECRET AGENT		69000
DRAGONSTRIKE		69000
EUROPEAN SPACE SIMUL.	ITA	69000
FLIGHT SIMULATOR IV		129000
POPULOUS	ITA	45000
RAILROAD TYCOON		79000
ROLLER COASTER RUMBLER		39000
SIM CITY	SI	59000
SKYFOX II	SI	45000
STAR FLEET I		45000
STARFLIGHT	SI	45000
THE PROMISED LANDS xPOP		24000
THE SEVEN CITIES OF GOLD		45000
THUNDERSTRIKE		29000
TOP TEN SOLID GOLD		49000
VISIONS OF AFTERMATH		29000

SIMULAZIONE SPORT

ALL TIME FAVOURITES		45000
BILLIARDS SIMULATOR	SI	50000
BUDOKAN	ITA	59000
CIAO ITALIA '90	ITA	25000
EARL WEAVER BASEBALL		45000
EUROPEAN CHALL. esp. DUEL		24000
FERRARI FORMULA ONE	SI	45000
FORMULA 1 MANAGER	ITA	39000
GRAND PRIX CIRCUIT	SI	69000
HARDBALL II		38000
HARLEY-DAVIDSON		49000
INDIANAPOLIS 500	ITA	45000
ITALY '90 SOCCER	ITA	39000
JACK NICKLAUS INTERN.		24000
JOHN MADDEN FOOTBALL		59000
LOW BLOW	SI	49000
MICROPROSE SOCCER	SI	49000
OMNI-PLAY BASKETBALL		49000
OMNI-PLAY BASKETB. COLL.		29000
OMNI-PLAY BASKETB. SIDE		29000
ONE ON ONE		29000
PARIS DAKAR	SI	39000
PGA GOLF	SI	59000
POWERBOAT USA		49000
SENTINEL WORLDS I	SI	39000
SKI OR DIE	SI	49000
SKIDOO	SI	39000
STUNT CAR RACER		59000
THE CYCLES		38000
THE DUEL - Test Drive II		42000
THE MUSCLE CARS x DUEL		24000
WAYNE GRETZKY HOCKEY		59000
WORLD TOUR GOLF	SI	45000

UTILITY

AMPLE NOTICE		21500
FILE EXPRESS		21500
PC-CALC+	ING	21500
PC-DESKTEAM		21500
PC-GOAL !	ITA	25000
PC-KEY DRAW		21500
PC-WRITE		21500
*DUNGEON MASTER ASS. V I		69000

3 1/2&5 1/4

ARCADE

BACK TO THE FUTURE II	SI	49000
DEATHRACK	SI	29000
GRAVE YARDAGE	SI	29000
XENON 2		49000
*POWER DRIFT	SI	49000
*SILPHEED		59000
ICEMAN		79000
DEFENDER OF THE CROWN	SI	69000

ADVENTURE

DRAGON WARS		72000
FAERY TALE		69000
MINES OF TITAN		29000

ADVENTURE GRAFICO

CONQUESTS OF CAMELOT		79000
DIE HARD		49000
HERO'S QUEST		99000
INFESTATION		69000
KING'S QUEST 1,2,3 TRIL.		79000
KING'S QUEST IV Per.Ros.		69000
LARRY III		99000
MAN HUNTER 2 S.FRANC.		69000
SORCERIAN		79000
SPACE QUEST III		59000
THE COLONEL'S BEQUEST		89000
ULTIMA VI The False Prophet		59000
ZAK MC KRACKEN	ITA	49000
*LARRY I LAND OF LOUNGE		49000
*LARRY II LOOKING FOR		59000
*POLICE QUEST		49000
*SPACE QUEST		79000
*SPACE QUEST II		89000

SIMULAZIONE BELLICO

688 ATTACK SUB	SI	72000
A-10 TANK KILLER		69000
AUSTERLITZ		49000
EMPIRE	SI	59000
FALCON		69000
FALCON A.T.		89000
FLIGHT OF THE INTRUDER		79000
LHK ATTACK CHOPPER		99000
MECHWARRIOR		59000
TANK		69000
WOLFPACK		69000
*FIRE POWER		45000

SIMULAZIONE VARI

RAPCON		59000
RESOLUTION 101		29000
THE GLOBAL DILEMMA		59000
TRACON		59000

SIMULAZIONE SPORT

BRUCE LEE LIVES		49000
FACE OFF		59000
FOOTBALL MAN. WORLD	SI	44900
TAKE DOWN		29000
TV SPORTS FOOTBALL		59000
ULTIMATE GOLF GREG NOR.		39000
VETTE!		69000
WORLD CUP 90	SI	29000
WORLD CUP SOCCER	SI	29000

UTILITY

DELUXE ANIM.		299000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA SORPRESA IN ARRIVO RAGAZZI... È IL NINTENDO CLUB!

Club Nintendo®

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: MATTEL c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____ COGNOME _____

VIA _____ CITTÀ _____

CAP. _____ DATA DI NASCITA _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccezionale occasione per imparare velocemente la musica

VIDEOCORSO DI 2 ORE con flauto Bontempi a sole L. 29.900

Impara
la tecnica
di base
per suonare
il sassofono

Prenotalo subito in edicola dal 10 Ottobre

A cura del
il LABORATORIO

HOBBY video

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE E BATT

La CORE non è sicuramente una delle software houses più famose in circolazione, infatti ha da pochissimo distribuito il suo primo prodotto chiamato CORPORATION che stiamo impazientemente aspettando per recensirlo. Nel frattempo però è stato già quasi ultimato anche il secondo titolo che con ogni probabilità non tarderà molto a fare anche lui la sua apparizione sugli scaffali dei negozi, si tratta di TORVAK THE WARRIOR che per adesso è solo una preview, ma in un futuro non troppo remoto chissà... uno Star Player?

Prima di cominciare, giusto per farvi capire che stiamo trattando "roba che scotta", vale la pena fare una piccola puntualizzazione su quanto appena scritto; le cose stanno infatti così e cioè la Core intesa come casa produttrice ed etichetta indipendente è proprio agli esordi, ma può fare affidamento su un buon bagaglio d'esperienza accumulato negli anni scorsi dai suoi programmatori che come Core Design hanno realizzato grandi successi come Switchblade, Dynamite Dux, Axel's Magic Hammer, Impossamole e Rick Dangerous, insomma non sono certo gli ultimi ar-

LUPO ALBERTO

QUANDO VEDO

UN COMPUTER

DIVENTO MATTO!!

E' una iDEa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ICORE

rivati... Ma veniamo comunque a Torvak il guerriero che essendo in definitiva un platform game guerrafondaio ha indubbiamente tutte le carte in regola, partendo da simili illustrissimi predecessori, per fare centro. La trama ci riporta ancora una volta in un lontano passato lugubre e misterioso dominato da arcane forze magiche e sottoposto alle consuete intemperanze caratteriali di un maligno e potente signore della morte. L'azione inizia nell'un tempo florido (si scriverà così?) territorio di Ragnor che era stato già pochi anni prima territorio di atroci battaglie in cui il valoroso guerriero Torvak aveva dimostrato tutte le sue qualità belliche. Terminato lo scontro il prode si era però ritirato in solitudine deciso a condurre una vita tranquilla in meditazione, ma ecco che ci si mette il sopracitato Necromancer (che non era ancora stato nominato, ma coincide con il losco figuro definito come maligno e potente signore della morte) a turbare i suoi propositi accanendosi con crudeltà sulla popolazione di Ragnor che nonostante una strenua difesa giace ora a terra ridotta ad ammassi di cadaveri. Torvak non ha scelta, convocato da un bizzarro anziano miracolosamente sopravvissuto alla strage deve tornare ancora una volta a combattere armato della sua ascia bifronte per sconfiggere questo nuovo terribile nemico e le sue orde di combattenti senza scrupoli attraverso cinque differenti livelli che cominciando dalla regione di Ragnor lo condurranno fino ad un'infernale palude quindi alle pendici di un vulcano che porta ad una foresta incantata e quindi all'interno del castello fino allo scontro finale all'ultimo sangue. Come prevedibile le armi supplementari non mancano, ognuna con il suo particolare effetto distruttivo e le sue controindicazioni e ci sono anche delle monete d'argento e d'oro che hanno il potere di difendere Torvak da un certo numero di attacchi, ci sono quindi le pozioni energetiche e i tesori per incrementare il punteggio nonché un velocizzatore che vi permetterà di muovervi molto più agilmente divenendo così di gran lunga più pericolosi. Tutto questo se non di più uno dei prossimi giorni d'autunno.

... in viale Monza al 6

il nuovo negozio CIRCE Electronics con parcheggio gratuito, a 50 metri da P.le Loreto

VENDERE NON BASTA!
I clienti vanno anche assistiti.
Noi lo facciamo!
Inoltre abbiamo anche ottimi prezzi:

AMIGA 500 Lit. 749.000
COMMODORE 64 Lit. 249.000

Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono IVA compresa

CIRCE Electronics srl
Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le F. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410

PC XT Lit. 699.000
Case Baby AT - Alim. 200W - M/Board 10-12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual + Printer - Scheda Multi I/O FDD/Clock/Game - Drive 5.25" 360K - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 Lit. 1.099.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 12-16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 Lit. 1.199.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 16-21 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX Lit. 1.649.000
SX Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2 Mb - Scheda MVGA 256K EXP 512K 1024 x 768 - Tastiera italiana 102 tasti Microsvitch.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER

TAITO

Appassionante gioco della TAITO. Il concetto: eliminare mattonelle contenenti innumerevoli simboli. Prontezza di riflessi e abilità saranno messi a dura prova. Studia ogni mossa, prendi la mira e colpisci.
Disponibile per: C64 e AMSTRAD su cartuccia ✦ AMIGA ✦

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Apprentice	[L. 29.000]	34
Datastorm	[L. N/P]	60
Murder	[L. 29.000]	28
Nuclear War	[L. 59.000]	72
Operation Stealth	[L. 59.000]	68
Paradroid '90	[L. 49.000]	26
Projectyle	[L. N/P]	40
Shadow of the Beast 2	[L. 69.000]	20
Shadow Warriors	[L. 29.000]	36
Time Machine	[L. 49.000]	30
Tusker	[L. 49.000]	32
Wings	[L. 49.000]	22
Welltris	[L. N/P]	64

ATARI ST:

Back to the Future 2	[L. 49.000]	62
Murder	[L. 29.000]	28
Operation Stealth	[L. 59.000]	68

PC MS DOS:

Faces	[L. N/P]	66
Sorcerian	[L. 79.000]	38
The Global Dilemma	[L. 59.000]	70

SEGA MEGADRIVE

Batman	[L. N/P]	74
Ghostbusters	[L. N/P]	78
The New Zeal. Story	[L. N/P]	75

Ci scusiamo per l'assoluta mancanza di prezzi in questo numero, ma gli importatori e i distributori da noi abitualmente contattati erano ancora in ferie al momento della stesura delle recensioni e della successiva impaginazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La bestiaccia è tornata! Il gioco graficamente e tecnicamente più impressionante del 1989 ha finalmente avuto un seguito, che riprende le avventure del nostro simpatico ex uomo-capra dal punto in cui lo avevamo abbandonato.

La storia finiva nel capitolo scorso con il nostro ovino eroe che riusciva a ritornare nelle sue originali sembianze perdendo però anche la sua forza tremenda dopo aver sconfitto un piede enorme. Riesce così a tornare a casa con un'aspetto decente, ma il terribile Beast Mage nel frattempo rapisce la sorellina (eh, si, anche gli ovini hanno le sorelle) per vendicarsi

SHADO

THE BE

Psygnosis Per Amiga

del torto subito (quale torto sia non lo so, ma va bene lo stesso) e la porta nella terra lontana di Kara-moon. A questo punto voi vi armate con una specie di morningstar retrattile e partite alla ricerca della vostra sorella (vostra perché ormai è scontato, l'eroe siete voi ecc.).
Appena inizia il gioco, ci si rende conto che molte cose sono cambiate della prima puntata. Si, quando si comincia si può andare sia a destra che a sinistra, ci sono porte i cui entrare, ci sono tanti nemici ecc. ma i famosi tredici livelli di scroll parallattico sono svaniti nel nulla trasformandosi in uno scroll multidirezionale ancora parallattico ma a due strati (come gli interni nel primo Beast, per intenderci) e il secondo strato in questione non è che un misero fondale sfumato (male) di rosso con la silhouett

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEAST 2

Amiga

Non lo so, fate un po' voi, scommetto quello che volete che verrà osannato da tutti, ma per quel che mi riguarda era meglio un po' di presunzione in meno e un po' più di riguardo verso il giocatore. Io vi ho detto che cosa avrete se lo comprate, ora tocca a voi decidere.

Globale 70%

– un paesaggio in lontananza. niente a che fare con nuvole e dirigibili, quindi. Lo sprite principale invece è lo stesso, con qualche piccolo cambiamento: non è più grigio, ha una testa umana e dei capelli disumani. Probabilmente è stato riciclato, visto che è praticamente identico.

I nemici, in un certo senso, sono migliorati visto che sono disegnati nettamente meglio e animati altrettanto bene rispetto alla prima parte. Altri cambiamenti sono la tanto vantata interazione tra i personaggi, della quale potrete leggere qualcosa di più nell'articolo che dovrebbe venir pubblicato su questo stesso numero. Premendo "A" si può tentare di comunicare con gli "esseri intelligenti" attualmente nello schermo, io ci ho provato tre volte ed ecco il risultato:

1) davanti ad un sasso, la risposta è stata "non ci sono esseri intelligenti", il che è perfettamente normale;

2) davanti a un indigeno armato di lancia che mi ha appena detto "di qui non passi" la risposta è stata quella sopra illustrata (molto strano);

3) davanti a un gigante che stava tentando di farmi fuori... beh, mi ha fatto fuori prima che premessi il tasto. non molto incoraggiante, eh?

Altra cosa cambiata, è il livello di difficoltà: bene, direte voi, niente più notti insonni cercando di raggiungere un dato posto, l'hanno reso più facile... e invece no, è assurdamente difficile, anzi quasi impossibile. I nemici di per sé sono facili da eliminare, però qualcuno prima o poi vi tocca, vi fa poco male, ma contando che ce ne sono tanti e spesso vi cascano letteralmente in testa...

Una cosa positiva c'è, la sequenza di game over, con un simpatico disegno e delle stupende chitarre elettriche digitalizzate. Porta via molto tempo come caricamento, ma è eliminabile all'inizio ed è veramente bella.

A proposito di caricamento, mai visto niente di più palloso, forse solo Dragon's Lair della Readysoft. Dico, ci mettete un paio di minuti a cominciare a giocare, (senza dimenticare che quando lo caricate dovete sorbirvi la sequenza animata, vabbè che è bella ma mica la voglio imparare a memoria, perché non si può saltare?) contando i caricamenti vari, smanettate il joy per un mezzo minuto, vi fanno fuori e alè, altro minutino di caricamento prima di riniziare giocare. So già cosa state pensando, ma va, sei troppo cattivo, la grafica non è poi brutta, anzi, il sonoro è buono, hai visto l'introduzione... Ma ditemi un po', quanto l'avete pagato? Il suo prezzo (non proprio basso, non lo so con precisione ma visto il primo Beast...) o diecimilalire (tanto per dire) dal pirata di fiducia? Penso sinceramente che la gente comune non spenda un cinquantamilalire circa per avere una sequenza animata, delle chitarre elettriche e un'incazzatura tremenda a causa della difficoltà.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

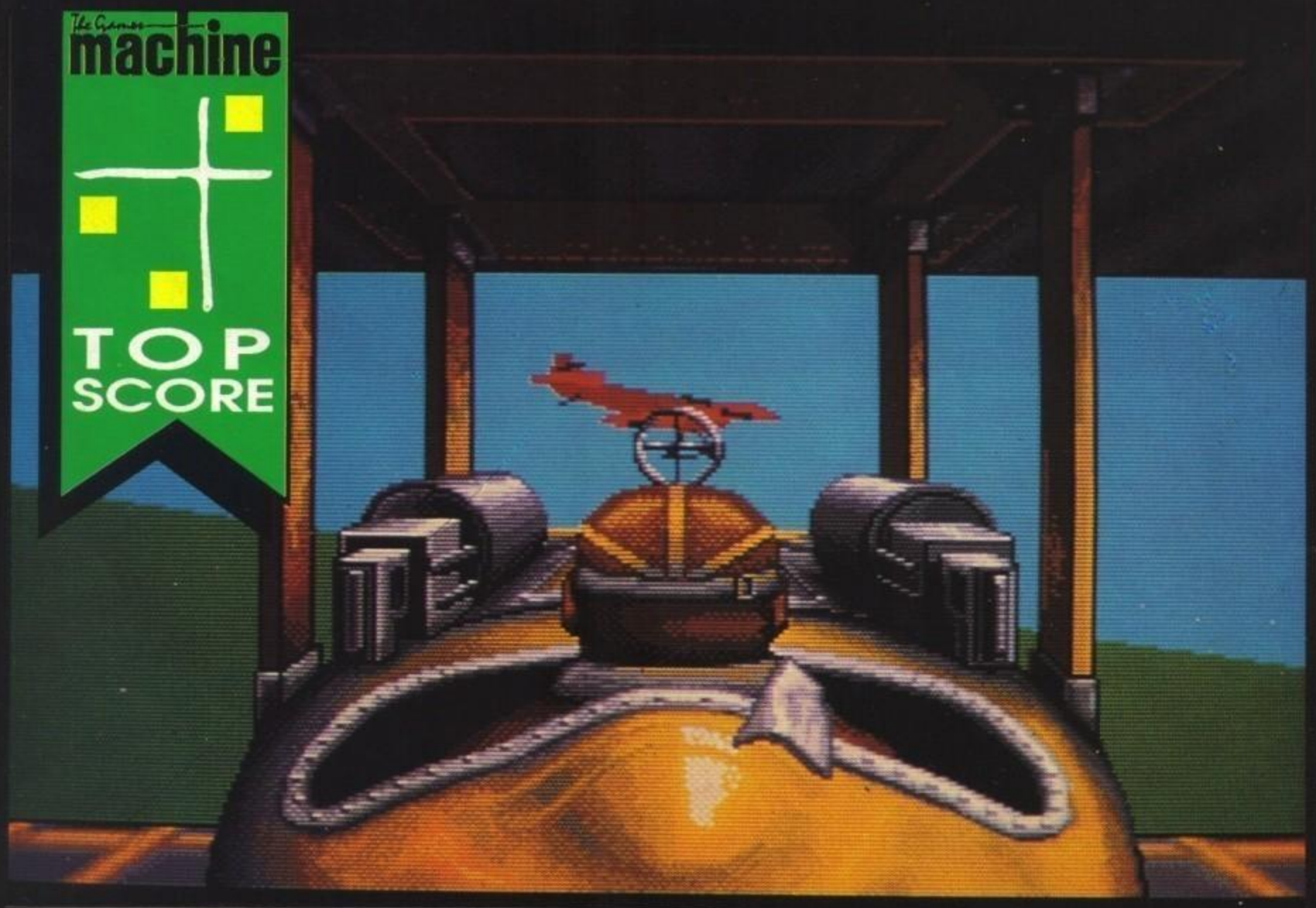
WINGS

CINEMAWARE

La dolce brezza vi sferza il viso col suo alito gelido. Le nuvole, cariche di pioggia, vi danzano attorno quasi a tributarvi il benvenuto nel loro regno.
E' tutto così meravigliosamente bello, così stupendo, vi assale un inesplicabile senso di libertà.
D'un tratto, oltre una grossa nube, si profila una sagoma rossa. Eccoli, i tedeschi. Speriamo che potrete raccontarlo voi il proseguimento di questa giornata.

L'età dei cavalieri del cielo, fu una magnifica epopea, durata pochi anni, ma durante la quale, dei veri e propri eroi si sfidarono, nei cieli, tenendo sempre presente il codice cavalleresco e quindi rispettando l'avversario, e attribuendogli i giusti onori anche nel caso della sua morte; non esisteva l'odio, bensì il rispetto reciproco.
Vista la tendenza di quest'anno, Wings della Cinemaware, è solo il primo dei molti simulatori di volo relativi alla prima Guerra Mondiale, che invaderanno il mercato.
Infatti, la Dinamix sta già preparando (dovreste ricordarvi la Preview del numero scorso) "Red Baron", mentre la Microprose sta ultimano il suo "Knights of the Ski".
Wings, come dicevamo, è il primo ad arrivare in Italia, e trattandosi di un gioco Cinemaware, c'era da aspettarsi la solita cura che questa Software House ripone in ogni creazione.
Il risultato è stato ottimo. Durante tutto il gioco, si ha davvero l'impressione di avere fatto un balzo a ritroso nel tempo, e di essere tra coloro che resero gli albori dell'aviazione indimenticabili.
IL primo passo da intraprendere per voi giovani eroi che avete deciso di opporre i

vostri baldi petti a difesa della libertà, e quello di iscriversi alla scuola di volo come volontari, e una volta acquisito il brevetto, e i gradi di tenente, raggiungere la sede del 56° Squadrone di stanza a Luxeuil, nel nord della Francia.
Dopo aver iscritto il vostro nome nel registro dell'allora neonata aviazione britannica, e aver deciso in quale particolare qualità siete più portati (Volo, Meccani-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ca, Tiro con la Mitragliatrice e Stamina), vi spetteranno le prove finali per il possesso del brevetto.
Le prove che dovrete superare sono vere e proprie azioni di guerra, ma con bersagli fantoccio. Se avrete successo vi sarete guadagnati le ali, cioè lo stemma da apporre sulla giubba che decreterà la vostra appartenenza all'RFC (Royal Flyng Corps).
L'approccio con il Colonello Farrah, comandante in capo della squadriglia, non è dei migliori. E' un uomo duro, che rispetta i suoi soldati, ma che sa anche come invogliarli a dare il meglio di se stessi, d'altronde, sa bene che la vita media di un aviatore, nei cieli di Francia, è di tre settimane.
Oltre a combattere contro gli "Unni", sarà vostro compito tenere aggiornato il giornale dello squadrone, in cui annoterete tutti i fatti che avvengono durante la vostra permanenza, i nuovi arrivi, le perdite, e il bollettino dell'infermeria. Inoltre ogni mese verrà stilata un'utile, ma alquanto improbabile, Top Ten dei migliori piloti, con le New Entry, i Piloti Caldi e così via.
Le missioni in cui, col passare del tempo, verrete coinvolti, spaziano dalle normali pattuglie, all'attacco di palloni frenati, al mitragliamento delle vie di comunicazione nemiche e al bombardamento dei punti strategici in mano ai tedeschi.
Nella dinamica del gioco, le missioni in cui dovrete pattugliare, attaccare i palloni nemici, difendere la vostra base o i vostri punti di osservazione volanti, sono simili. Vedrete voi stesso di spalle alla guida del vostro biplano, mentre la grafica a poligoni solidi vi scorrerà intorno mostrandovi gli aerei che volano intorno a voi.
Nel caso del mitragliamento a terra, la scena cambierà, riportandovi ad una tipica scena arcade della Cinemaware; scorrendo lungo lo schermo dovrete abbattere quanti più nemici possibili, evitando il più possibile il loro fuoco di copertura.
Quando sarete comandati ad una missione di bombardamento, lo schermo di gioco muterà di nuovo, mostrandovi il vostro aereo visto d'alto, con il terreno sotto di voi e, se riuscirete a raggiungerli, gli obbiettivi che dovrete distruggere.
Nel diario, mano a mano che i mesi passeranno, annoterete (non voi personalmente, ci penserà il programma) i fatti salienti dell'evolversi della guerra, come ad esempio: la morte di un valoroso

RICHTHOFEN

UN CONTORNO STORICO

L'eroe che più viene ricordato di quel periodo è sicuramente R. Manfred F. Von Richthofen, meglio conosciuto come il "Barone Rosso".
Nato in Slesia nel Maggio del 1892, Richthofen era figlio di un aristocratico tedesco e, come spesso accadeva a quel tempo, fu introdotto alla vita militare molto presto.
Lo scoppio della prima Guerra Mondiale, lo vede Tenente presso il 1° Reggimento Ulani. Ma ben presto, il futuro "Asso degli Assi", si rese conto che questa volta la cavalleria non avrebbe avuto il ruolo che da secoli rivestiva nell'ambito dell'arte bellica, la neonata aviazione sarebbe stata "l'occhio" e il futuro dell'esercito.
Ma la preparazione come pilota lo avrebbe impegnato molto a lungo, ed egli riteneva che il conflitto non sarebbe durato abbastanza per permettergli di finire i corsi e diventare così un vero pilota. Si trasferì allora come osservatore presso il Servizio Aereo Imperiale, e dopo quattro settimane di corso pratico di osservazione aerea, già nel Giugno 1915, faceva parte dell'organico della 69° sezione di ricognizione fotografica in supporto al 6° Corpo Austriaco.
Ma essere semplicemente un "passeggero" non lo soddisfaceva assolutamente, da qui la sua decisione di iscriversi alla scuola per piloti di Doberitz, nella quale, nonostante non brillasse come studente riuscì a passare il suo esame il 25 Dicembre 1915, il giorno di Natale, il suo futuro di pilota nasceva sotto una strana stella.
Da quel giorno Richthofen partecipò attivamente allo sviluppo degli apparecchi dell'aviazione tedesca, partecipando a moltissime operazioni sul fronte occidentale, nelle quali riuscì ad acquisire un numero impressionante di vittorie, ben 80 tra il 1916 e il 1918.
Nel corso di questi due anni Richthofen comandò numerose "Jasta" (Squadriglie), e lo fece come Leader ispirato. Egli comprese il valore dell'aereo come arma d'attacco; pianificava attentamente ogni missione eseguendola poi con una precisione esasperata. Richthofen riteneva che una grande attenzione ai concetti tattici offensivi, e non la semplice emotività era la vera chiave della vittoria.
Il 20 Aprile 1918 doopo due anni di continuo servizio attivo, il Barone Rosso abbattè il Sopwith Camel del Tenente Lewis della RAF, fu la sua 80esima e ultima vittoria.
Il giorno dopo, il 21 Aprile 1918 Manfred Von Richthofen decollò alla guida di un Fokker Dr.1, in una normale missione offensiva. Sopra Le Hamel la sua "Jasta" fu intercettata da alcuni caccia della 209° Squadriglia della RAF.
Durante il combattimento Richthofen vide l'aereo del Tenente May allontanarsi in picchiata dal combattimento e si gettò dietro di lui, seguito dal Sopwith Camel del Capitano Brown. Il duplice inseguimento portò i tre aerei a bassa quota in prossimità delle linee alleate, il che permise alle forze di terra di aprire il fuoco sul rosso triplano tedesco.
Improvvisamente il Fokker virò, andò in stallo, recuperò quota, la perse e precipitò.
Quando i soldati Australiani, vicini al punto in cui l'aereo era caduto lo raggiunsero, trovarono il cadavere del Barone Rosso con una sola ferita di pallottola al torso.
E' stato scritto molto riguardo il merito dell'abbattimento di Richthofen; al Capitano Brown fu accreditata la vittoria, ma anche a un certo Sergente Popkin della 53° Batteria controaerea, e anche se molte delle moderne fonti tendono a dare più credito ai colpi sparati da terra, probabilmente la controversia non verrà mai risolta. Ciò che conta è che in quel lontano Aprile 1918 una leggenda trovava la sua eroica fine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aviatore, o l'offensiva alleata sulla Somma, o il compleanno del vostro Colonnello; quest'ultimo non è certo d'importanza storica, ma è sempre un ricordo.
La Cinemaware ha fatto un ottimo lavoro con questo gioco. Dettagliato in maniera impressionante, e con la grafica che ormai tutti abbiamo imparato ad apprezzare, i programmi della casa americana, riescono sempre ad avere la capacità di immergerci in un film in cui gl i attori siamo noi.
La parte della simulazione di volo vera e propria può essere accusata di essere lenta, rispetto ad altri giochi aventi lo stesso indirizzo, ma il disegno del nostro aviatore e del suo aereo, sono davvero eccezionali, e danno realmente l'impressione di essere in volo su uno di quegli insicuri Biplani.
Le scene arcade, sono curate fin nei minimi particolari, con i soldati tedeschi che una volta colpiti si contorcono in una pozza di sangue, e il vostro aereo che a forza di subire colpi, viene lentamente fatto a brandelli.
Le missioni che dovrete affrontare nel corso dei tre anni di guerra (cominciate nel Marzo del 1916) sono oltre 240, promettendo una longevità di tutto rispetto, e riuscire ad uscirne vivo non sarà una cosa facile per nessuno.
Se il vostro pilota dovesse perdere la vita, potrete sempre rimpiazzarlo con della "carne fresca", ma acquisire un certo numero di vittorie, raggiungere lo stato di Asso e vedersi seppellire dai propri commilitoni, vi assicuro che vi farà male.
Insomma lo spessore del gioco è impressionante, la grafica supporta il programma benissimo, e la facilità nel controllo del proprio aereo lo rendono immediatamente giocabilissimo.
Wings è davvero un capolavoro.

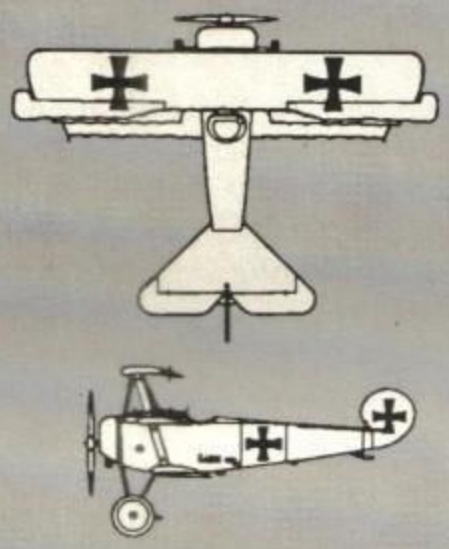
FOKKER E LA MITRAGLIATRICE A "INTERRUTTORE"

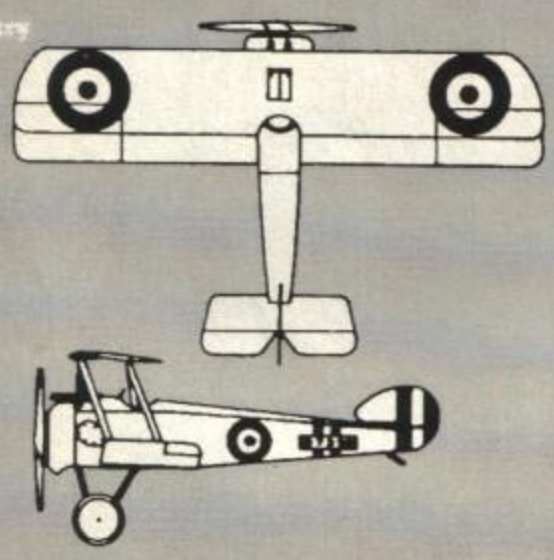
Anthony Herman G. Fokker passò alla storia non solo per aver realizzato alcuni degli apparecchi Germanici più apprezzabili dal punto di vista bellico, ma anche per la creazione dell'interruttore per mitragliatrice.
Questo meccanismo, che viene, schematicamente riassunto nell'illustrazione, permetteva di montare le mitragliatici davanti all'elica e tramite una leva che scattava ogni volta che si faceva fuoco, bloccava l'elica impedendo alle pallottole di colpirla.

Fokker Dr. 1
(l'aereo del Barone Rosso)

Motore: 110 cavalli Oberursel rotante
Apertura Alare: 874 cm
Lunghezza: 577 cm
Peso: 585 Kg
Velocità: 200 Km/h
Quota Massima: 6100 m
Armamento: 2 mitragliatrici Maxims frontali

Un aereo a posto singolo che entrò in azione sul fronte Occidentale nell'Agosto del 1917. Pur essendo estremamente manovrabile, la relativa debolezza della sua struttura impedivano l'abilità di picchiatà.





Albatros C-5 Tedeschi

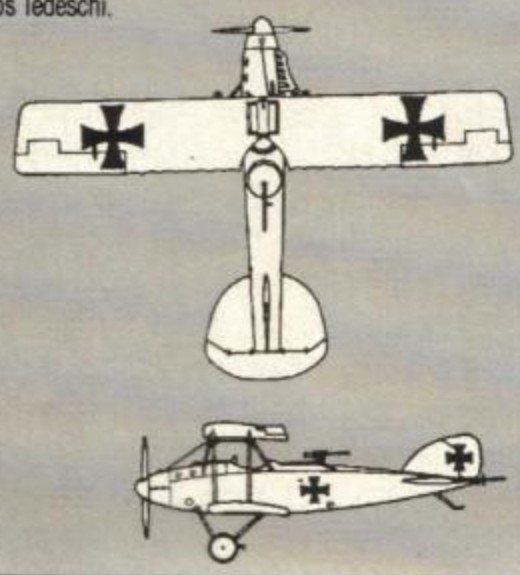
Motore: 225 cavalli B.F.W.
Apertura Alare: 1260 cm
Lunghezza: 851 cm
Peso: 1488 Kg
Velocità: 168 Km/h
Quota Massima: 4100 m
Armamento: 1 mitragliatice Maxim Frontale; 1 mitragliatrice Parabellum Posteriore

Aereo a due posti per ricognizione introdotto nei primi mesi del 1917. Di buone prestazioni e capacità, ma gradualmente superato dai nuovi e più moderni modelli, sia Tedeschi che Alleati. Richthofen usa i C5 come aeri di comunicazione.

Sopwith Camel Alleati

Motore: 110 cavalli Le Rhone rotante; 130 cavalli Clerget rotante
Apertura Alare: 850 cm
Lunghezza: 570 cm
Peso: 660 Kg
Velocità: 200 Km/h (Le Rhone); 190 Km/h (Clerget)
Quota Massima: 7300 m (Le Rhone); 5800 m (Clerget)
Armamento: 2 mitragliatrici Vickers frontali

Anch'esso aereo a posto singolo, fu introdotto dagli alleati sul fronte Francese nella metà del 1917. Abbatte più aerei di qualsiasi altro modello della I° Guerra Mondiale. Estremamente manovrabile, anche se impegnativo da governare, fu la causa della fine del predominio aereo degli Albatros Tedeschi.



Amiga

Ammetto di essere un grande appassionato del periodo storico in cui si svolge Wings, ma quello che la Cinemaware ha realizzato è davvero al di sopra delle mie più rosee aspettative.
Essere immersi in quel periodo, avere davvero l'impressione di combattere sui Sopwith Camel e di scontrarsi con il Barone Rosso, rendersi realmente conto che la nostra prossima missione potrebbe essere l'ultima, tutto questo è quello che garantisce Wings, un'autentica pietra miliare per tutti gli appassionati di videogame.
Credo che passerà del tempo prima che sia prodotto qualcosa di altrettanto affascinante.

Globale 98%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARDWARE & SOFTWARE STARS

ATARI VIDEOGAMES

520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende:
FIRST BASIC (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000

NEW ECO - Milano

ATARI

VCS 2600

VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

ATARI 7800

ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

(Prezzi s'intendono al pubblico IVA esclusa)

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta
Atari collection (12 cassette) L. 99.000
NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL

ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: **MS PACMAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE** e tanti altri ancora.

VITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CO
OLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO

NOME

ZZO

http://www.oldgamesitalia.net/

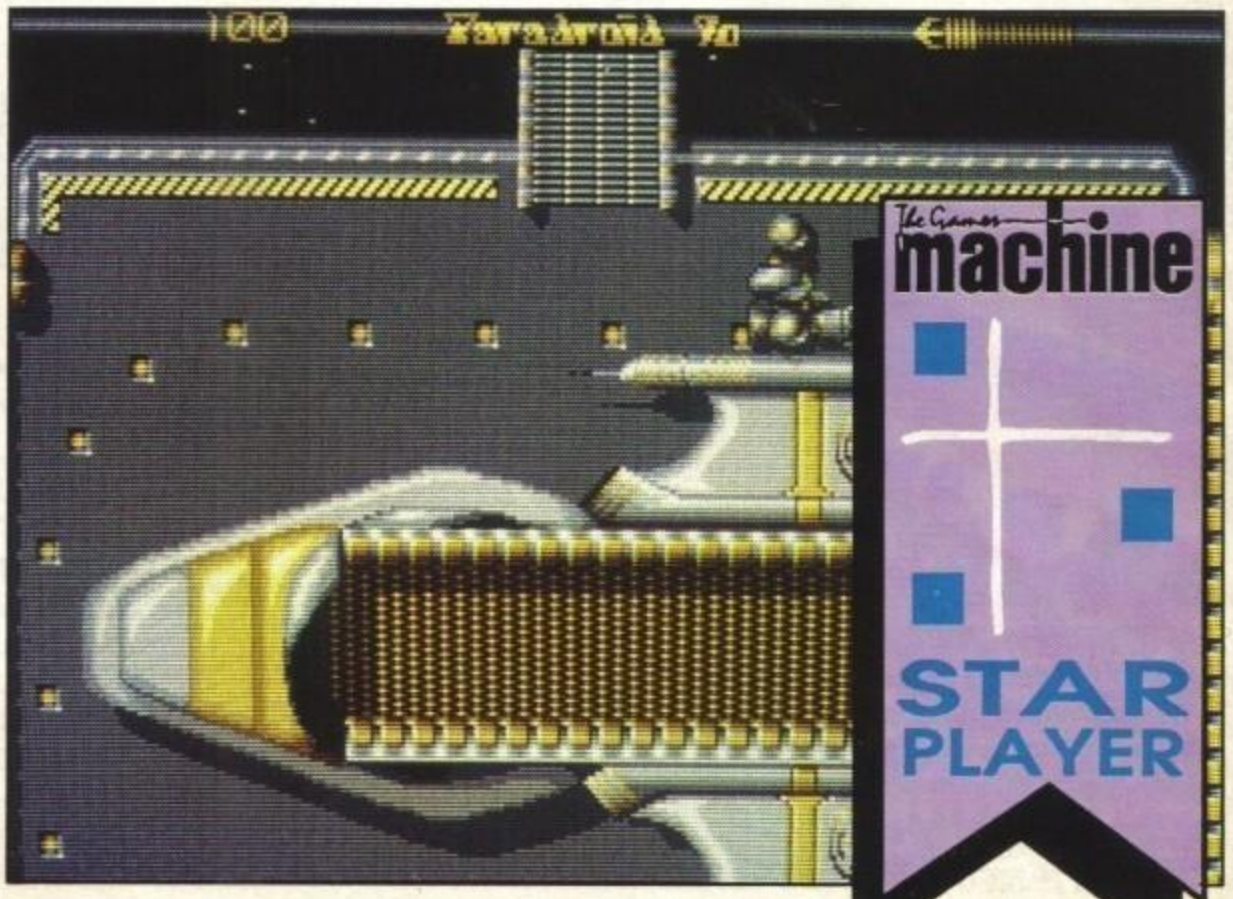
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARADR

Quando nel lontano 1985 la Hewson lanciò sul mercato il suo ultimo titolo chiamato Paradroid probabilmente non si sarebbe mai potuta aspettare che da lì a brevissimo tempo questo sarebbe divenuto uno dei più importanti giochi di tutti i tempi, un grande classico campione di vendite, medaglia d'oro di ZZAP! ed eletto come migliore gioco dell'anno. Un simile successo non se lo sarebbe immaginato nemmeno l'ardito programmatore Andrew Braybrook che nel frattempo s'era conquistato onore e fama per i tempi a venire, il gioco infatti non aveva un'impatto grafico di quelli da lasciare senza parole così come non presentava alcuna innovazione tecnica di particolare rilievo, eppure nella sua perfetta essenziale immediatezza una volta che si iniziava a giocarlo diventava ben presto impossibile staccarsene, e questo per un videogioco è sicuramente il sintomo più evidente che le cose funzionano proprio bene, anzi benissimo!

Tutto ebbe inizio in una nebulosa notte cosmica quando i campanelli d'allarme dell'ultimo avamposto della flotta interstellare ai confini della galassia incominciarono ad echeggiare per i corridoi della base con il loro penetrante suono metallico a sentenziare l'imminente incombenza di una grave situazione d'emergenza (e m'è venuta pure la rima). La colonia di Basymth era stata infatti attaccata proditoriamente dalle truppe dell'impero Trimorg che rompendo così un'ormai secolare trattato di non interferenza venivano a trovarsi nuovamente nella deprecabile condizione di belligerante ostilità. La vostra risposta armata non s'è fatta comunque attendere con la tempestiva partenza di una squadriglia composta di cinque corazzate spaziali controllate da un esiguo numero di umani coadiuvati nei loro compiti da schiere di operosi droidi, sulla rotta per Basymth accadde però un contrattempo imprevisto costituito da un campo d'asteroidi non segnalato dalle mappe stellari, ma da lì a breve tempo questo inconveniente avrebbe rivelato una ben più grave insidia. Cosa avvenne esattamente nei minuti seguenti non è stato ancora accertato con sicurezza rimane comunque l'ultimo disperato appello del capitano la cui voce prima di scomparire fra i ronzii impercettibili di una comunicazione interrotta segnalava un'improvvisa quanto imprevedibile rivolta di tutte le unità meccaniche che si erano così agevolmente impossessate del comando della flotta. Una nave di soccorso partì immediatamente alla volta delle cinque astronavi, ma arrivati in prossimità e già pronti per il trasferimento di una squadriglia attrezzata per verificare l'accaduto dal pianeta Basymth giunge notizia che la rivolta degli androidi deve essere imputata ad un nuovo congegno messo a punto dai Trimorg che agendo sul sistema di controllo di ogni singola unità provoca delle alterazioni al loro programma pre-impostato rendendole altamente pericolose. Non volendo quindi rischiare delle altre vite si decide di teletrasportare all'interno di una nave un robot sonda teleguidato il cui arduo compito è quello di ripulire tutti i ponti delle cinque navi dai droidi impazziti, per fare questo può usufruire del raggio plasmatico di cui è dotato, ma soprattutto

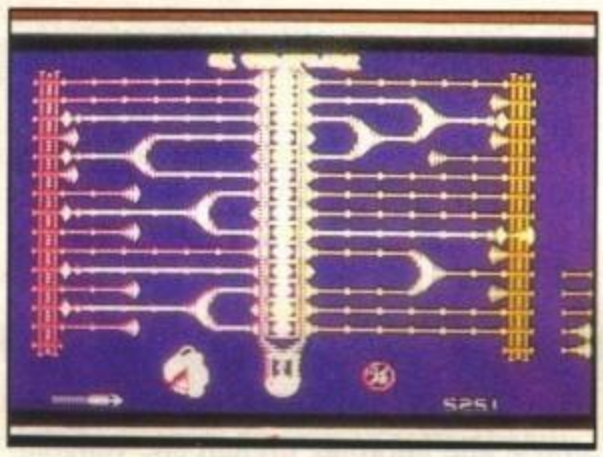


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

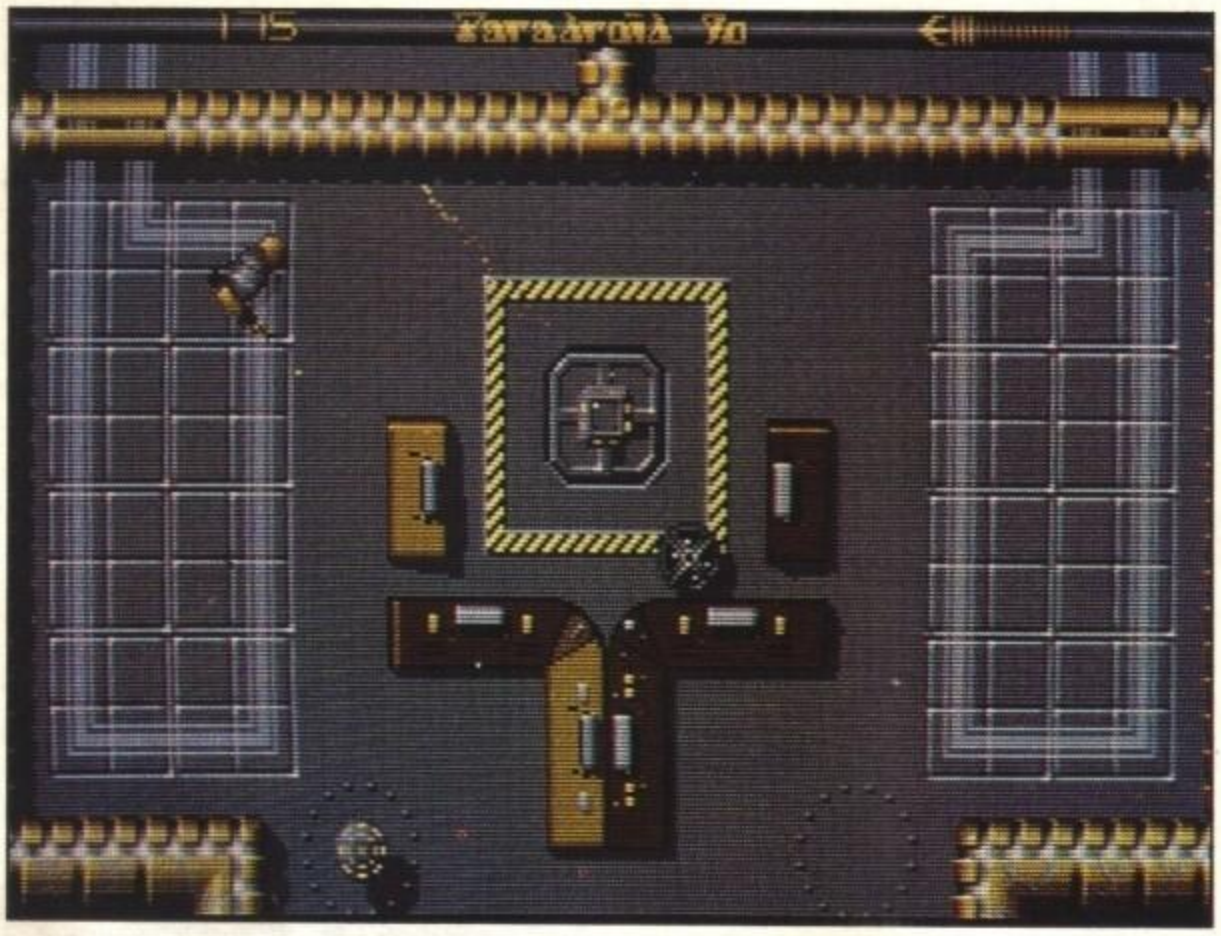
http://www.oldgamesitalia.net/

ROID '90

HEWSON



della possibilità di collegarsi con il cervello centrale delle altre macchine nel tentativo di prenderne il controllo. Per fare questo dovete cercare di entrare il possesso del maggior numero di chip di memoria mediante l'impulso di particolari onde magnetiche attraverso delle reti dalle diverse caratteristiche (che ne influenzano quindi l'efficacia). Il numero di scariche disponibili per ottenere la maggioranza di chip è però vincolato alla potenza del droide e pertanto bisogna sempre valutare il tipo di unità che vi accingete a conquistare perché in caso di fallimento tornate la sonda base o se siete già al livello di partenza sarete distrutti per sempre. Altro problema è il consumo d'energia che diventa tanto più elevato quanto più potente è il droide che controllate, per ovviare a questo inconveniente ci sono sparsi per i ponti dei ricaricatori che vi eviteranno una poco gradita auto distruzione, le camere da esplorare sono numerosissime e anche se vi è possibile osservare gli oggetti che vi sono contenuti dall'esterno fino a quando non vi entrate non potete sapere con quali unità avrete a che fare all'interno. Ogni singola nave è costituita di molteplici ponti collocati su livelli diversi ai quali si accede mediante l'utilizzo dei vari teletrasportatori, molto importanti risulteranno inoltre anche i computer di bordo attraverso i quali potrete avere un'idea più precisa della vostra posizione, del numero di droidi ancora attivi e delle caratteristiche tecniche di quello che state in quel momento controllando. Ci risiamo ragazzi, come ai bei tempi c'è ancora una volta un sacco di lavoro da fare!



Amiga

Credo che a Paradroid appartenga di diritto un posto nella top-ten dei programmi più belli mai realizzati sugli otto-bit; e di questi celebri titoli, specialmente di recente, non si può certo dire che le software house si siano dimenticati (basta citare gli ultimi prodotti Elite e System 3), detto questo non può quindi che fare un'immenso piacere avere fra le mani le relative conversioni di tali capolavori che se ad un'idea già di per sé vincente aggiungono delle nuove potenzialità tecniche di gran lunga superiori non possono dare come esito niente che non sia di grandissimo livello. Nel caso di Paradroid'90 poi le cose sono andate perfino meglio di quanto ci si poteva attendere, il programma infatti non è solo una semplice "conversione trasposta" dell'originale, ma ne è una degnissima evoluzione al passo con i tempi che continuando a fare perno sugli stessi punti di forza ha corretto o meglio riveduto altri piccoli particolari (al di là di una scontata, ma comunque sensazionale miglioria grafica e sonora) arrivando così a confezionare un gioco che bissando la medaglia d'oro si aggiudica anche il bollino qualità di TGM, e con pieno merito! Rimane solo un'ultima nota melanconica da aggiungere, con simili conversioni fino a che punto varrà ancora la pena custodire gelosamente l'ormai impolverato 64 per i momenti nostalgici?

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

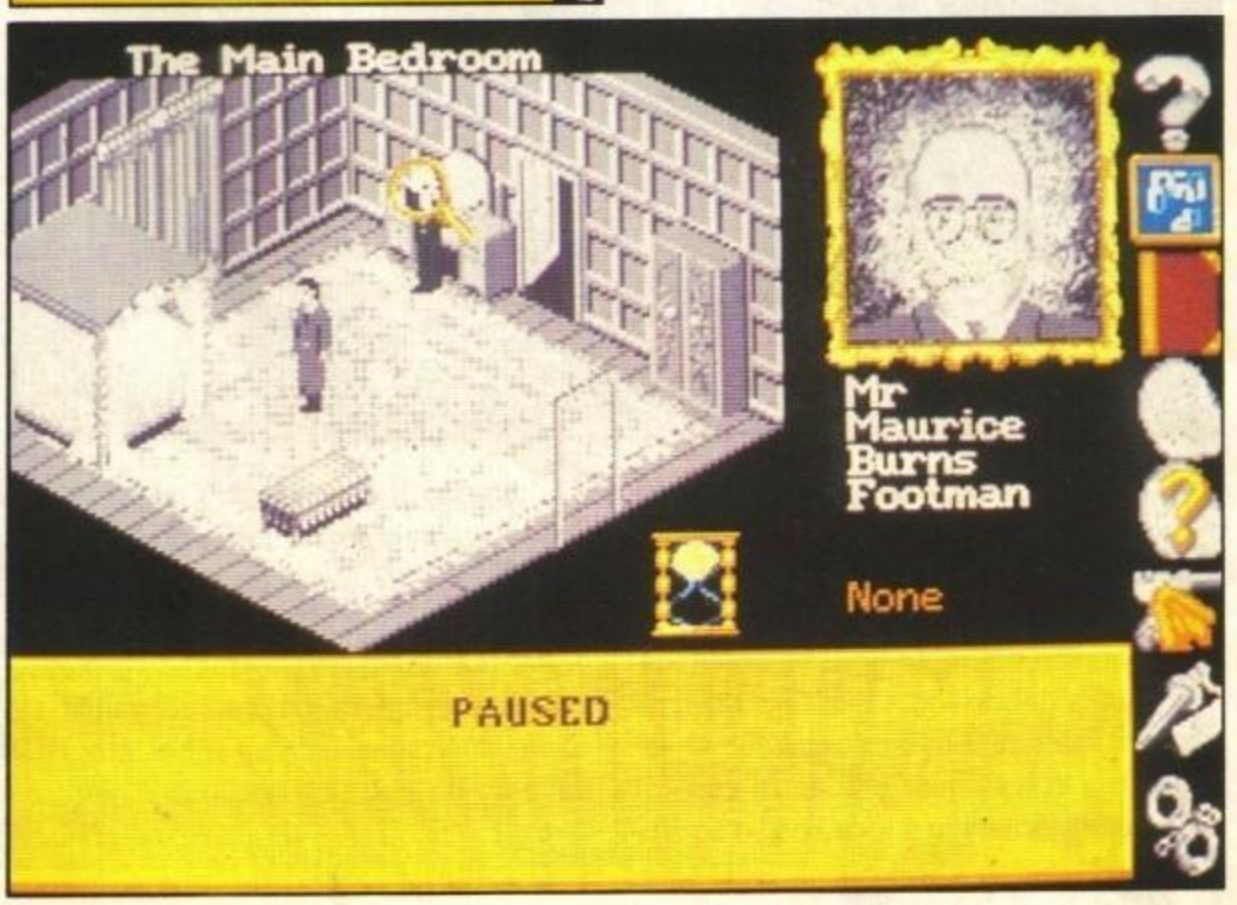
http://www.oldgamesitalia.net/

MURDER

US GOLD PER AMIGA

E' notte fonda al Castello di Ghastley. D'un tratto un grido acuto squarcia le tenebre della notte. La cameriera ha scoperto, nella sala da pranzo, il cadavere di Sir Wellventur of Beautiful. Suicidio? Omicidio? Uxoricidio? Abigeato? Siete voi a doverlo scoprire!

Come scrisse Sir Conan Doyle, e i cultori di Sherlock Holmes mi scusino se la citazione non è perfettamente esatta, "una volta eliminato l'impossibile, quello che rimane, per quanto improbabile, è la verità".
Bene, sta a voi cercare di mettere a frutto queste parole, e scoprire chi ci ha finalmente liberato... cioè, chi si è macchiato di un simile orrendo delitto.
Eliminando i casi impossibili, si può dedurre che, nonostante Sir Wellventur sia stato in vita un tipo molto giocoso, difficilmente si è colpito a morte nascondendo poi l'arma del delitto solo perché non ne poteva più del solito Acid Party; quindi niente suicidio.
Continuando a esaminare i fatti, è possibile accertare che, sia pur rivelando una certa somiglianza con gli animali della sua fattoria, il Conte of Beautiful, non era poi così bestia; perciò niente abigeato.
Le ultime due possibilità, per quanto improbabili, devono corrispondere alla verità, Sir Wellventur è stato assassinato (alè!).
Scotland Yard, alla stregua della nostra Polizia, arriverà solo tra due ore circa, indi per cui avete tutto il tempo che volete per risolvere il caso.
Prima cosa da fare e interrogare gli ospiti della casa, ai quali potrete chiedere particolari su di loro o sugli altri personaggi, e dedurre quindi le relazioni che intercorrono tra loro, oppure dov'era una tale persona, ad una tal'ora, con quale oggetto etc...
Naturalmente alcune persone possono non sapere nulla, o addirittura mentire.
Ogni risposta che ritenete utile, potrà essere segnata sul vostro block note, quest'ultimo è diviso in quattro sezioni: Persone, Posti, Prove, Moventi.
Decidendo de esplorare la villa, quattro piani, in cerca di prove, una mappa vi aiuterà nell'orientarvi, e cliccando sulle uscite delle stanze vi sarà possibile muovervi a vostro piacimento. Conoscere l'esatta ubicazione delle stanze può ritornare utile per accertare la possibilità che un sospetto ha avuto nel raggiungere la stanza del delitto.
In molte stanze ci sono oggetti che possono servirvi nella soluzione del caso, grazie alle impronte digitali che vengono distrattamente lasciate su oggetti apparentemente innocui. Ma torniamo al caso di cui sopra.
Dunque la cameriera vi ha detto che pochi istanti prima del delitto, ha visto un certo Mark Aulets, entrare nel salone dove è stato poi ritrovato Lord of Beautiful cadavere. Si direbbe per motivi di successione sul lavoro.
Tornando sul luogo del delitto, scoprite che dietro una tenda giace un candelabro ancora sporco di sangue; indubbiamente questa è l'arma con cui è stato colpito a morte Sir Wellventur.
Segnandovi le impronte digitali, ritrovate sul candelabro, vi mettete alla ricerca del laido Mark Aulets.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

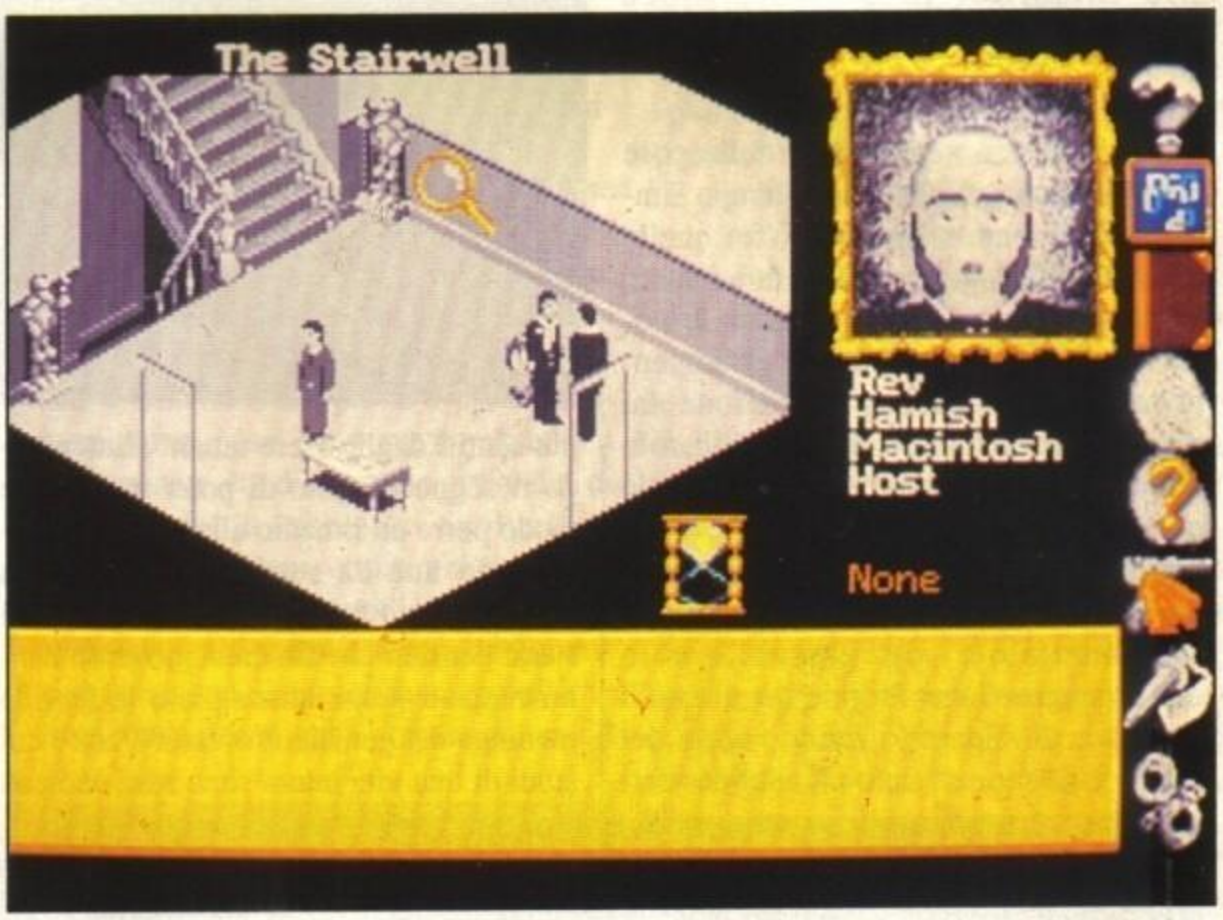
http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Il centro del programma è supportato dalla visione grafica isometrica e monocromatica, che rispetta appieno quel gusto degli anni 1930/40.
L'animazione non è niente di speciale, ma comunque la gran quantità di dettagli, le icone facili da utilizzare e da leggere rendono il tutto estremamente piacevole e funzionale.

Globale 90%

Lo ritrovate nel bagno, intento a fare non si sa bene cosa, ora non vi resta che trovare il modo di avere la contro prova che accusi Mark.
Vi servono le sue impronte digitali, ma senza insospettirlo. Appoggiate un giornale sul lavandino, e da lì a poco e nelle mani di Mister Aulets, era logico, non va mai in bagno senza, non appena il sospetto lascia il giornale, controllate le impronte. Bene, bene... combaciano perfettamente, ora non vi resta altro da fare che arrestarlo, in barba all'ispettore Bloch.
Ma cosa significa questo filo di joystick che vi sta lentamente strangolando, si direbbe un altro omicidio.
Non preoccupatevi, cambiando la data e il nome della casa, all'inizio del gioco, potrete investigare su circa tre milioni di diversi omicidi. E se volete potete anche cambiare la vostra fisionomia e il vostro nome. Capelli, occhiali, nasone e via dicendo. I livelli di difficoltà sono quattro, da novizio a superdetective.
Insomma chiunque abbia giocato a Cluedo, divertendosi, s'innamorerà di questo gioco. Murder è realmente interattivo, con un sacco di testimoni e di sospetti con cui interagire. Non si può dire che sia estremamente realistico, con le armi lasciate in giro per casa, ma è sicuramente molto d'effetto e con una profonda atmosfera. La grafica monocromatica può, inizialmente spaventare, ma rende benissimo il gioco, ed è piena di dettagli.
Interrogare i sospetti e seguire i propri progressi, è molto accattivante, e a volte addirittura umoristico.
Murder è un gioco brillante dal punto di vista del concetto di base, che riuscirà a tenervi appiccicati al video per ore ed ore.



ST

Non vi sorprenderà sapere che è pressoché identico alla versione per Amiga. Così anche la grafica non subisce variazioni. Il sonoro come sempre è quello che subisce di più, ma poiché di suoni quasi non c'è ne sono, non credo sia un problema.

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIME MA

ACTIVISION/VIVID IMAGE

Activision... Vivid Image... Hammerfist... Time Machine... Star Player... Beh, con questo è tutto credo che possa anche bastare. Come? Volete saperne ancora di più? E va bene, ma mamma mia come siete pretenziosi...

Il tempo è sicuramente una delle cose più misteriose ed allo stesso tempo impenetrabilmente affascinanti fra quelle con cui dobbiamo imparare a fare i conti, magari nostro malgrado, durante le nostre esistenze (che poi alla fin fine vengono sancite nella loro evoluzione dal trascorrere del tempo stesso). Già solo definirlo è una cosa tutt'altro che agevole e anche se studi recenti sembrano attribuirgli una sua particolare dimensione rimane comunque avvolto da una barriera insormontabile oltrepassabile solo dall'immaginazione. Proprio per questo il tentativo di sfidare le rigide regole del tempo è da sempre stato uno dei desideri più sentiti dagli essere umani alimentando il sogno proibito di poter in qualche modo porre un rimedio alla nostra mortalità con una da sempre vana ricerca dell'eterna giovinezza. E sono stati questi stessi pensieri che fin dalla gioventù hanno costantemente attanagliato la fervida meninge del geniale Professor Potts i cui studi di una vita intera sono stati dedicati per l'appunto alla realizzazione di una macchina con la quale poter viaggiare a proprio piacimento nel tempo.

Finalmente arriva il grande giorno, il Professore riesce ad ultimare la sua apparecchiatura che a questo punto non necessita d'altro che d'essere sperimentata; è così con la consueta circospezione con la quale l'ha per anni gelosamente custodita nel suo laboratorio si dirige verso il posto isolato dove aveva deciso di compiere l'esperimento. Quando ormai stava per ultimare gli ultimi preparativi accade quell'imprevisto che deve forzatamente accadere per dare origine ad un videogioco (ditemi un po' voi c'è mai stato programma in cui le cose vanno tutte bene?), un gruppo di terroristi che avevano da tempo posato gli occhi indiscreti sulla macchina attacca il professore con una bomboletta di gas asfissiante, ma è proprio perdendo i sensi che il corpo si abbatte pesantemente sulla tastiera di con-

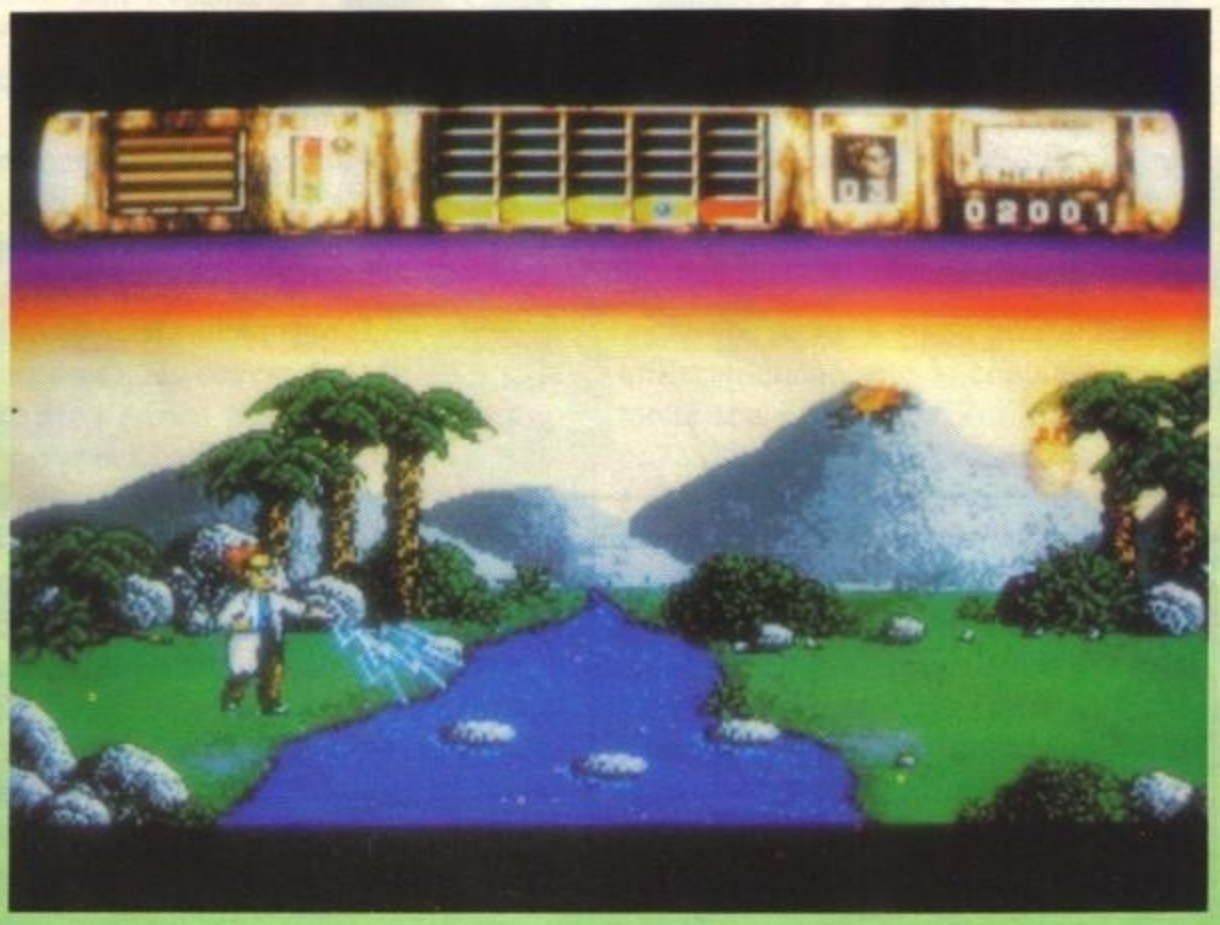
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHINE

trollo mettendo così involontariamente in moto il meccanismo del balzo temporale. Il professore si ritrova quindi risucchiato da una turbinosa ondata d'antimateria che lo trasporta indietro di migliaia d'anni fino agli albori del pianeta terra (giusto per dirvi dell'humor inglese sia su ZZAP! che su TGM il recensore fa il medesimo battutone galattico con tanto di punto esclamativo soddisfatto "... dove incontra Raquel Welch", fate un po' voi...). Che fare a questo punto si chiede il professore (e me lo sono chiesto anche io non appena caricato il gioco), dunque le cose sono parecchie e tutt'altro che agevoli da compiersi; l'obiettivo finale è ovviamente quello di tornare ai nostri giorni e recuperare la macchina del tempo "anticipando" l'attacco dei terroristi, ma prima di fare questo il vecchio Potts si ritrova a dover ristabilire il corso della storia che è stato irreparabilmente turbato dal suo viaggio per il quale non aveva fatto tempo a stabilire i giusti parametri. Il suo arduo compito è quello di riprodurre ognuna delle particolari condizioni fortuite che hanno permesso l'evoluzione del genere umano pena la scomparsa della specie. Cominciando dall'età preistorica dovrà cercare di abbassare la temperatura per permettere ai nostri predecessori scimmieschi di crescere per quindi passare all'era glaciale in cui il vostro sforzo sarà invece rivolto a ristabilire le condizioni climatiche glaciali, quindi sarà il turno del medioevo di un'altra epoca al momento ignota (non se ne parla da nessuna parte e per quello che mi riguarda mi vergogno a dirlo, ma mi sono arenato dopo aver messo le tre pietre sui crateri non riuscendo assolutamente ad andare avanti, ho comunque la scusante del tempo molto ristretto...) e quindi il ventesimo secolo.

Ogni epoca è suddivisa in cinque diverse schermate che dovrete attentamente analizzare per risolvere tutti gli enigmi che consentono di guadagnare l'accesso alla fase seguente, ma non e affatto escluso (anzi!) che dobbiate prima o poi ritornare sui vostri passi per porre un rimedio a delle mutate condizioni che rischiano di precludere la corretta evoluzione dell'umanità. Ogni vostra azione in un determinato periodo avrà infatti le sue ripercussioni nei tempi a venire dando origine ad alcune discrepanza temporali che vanno accuratamente eliminate, se ad esempio non piantate un seme all'inizio non ci sarà un albero l'epoca successiva e in seguito non si potrà costruire un ponte con quel tronco. Questo comunque è solo un esempio tanto per farvi capire la genialità del concetto con il quale è stato realizzato il gioco; peccato solo per la macchina del tempo che ha ancora troppe controindicazioni, quando ti ritrovi con pacchi di materiale da consegnare il giorno successivo sarebbe stata un'ottima via d'uscita, ma non si può avere tutto dalla vita...



Amiga

Con Time Machine siamo finalmente giunti molto vicini alla perfezione per quanto riguarda gli arcade-adventure. E piuttosto incredibilmente tutto questo si è verificato nonostante le locazioni da esplorare siano alla fine solo 25 che sono un nulla se paragonate ad altri giochi al confronto "mastodontici", in questo caso però i numeri non devono trarre in inganno, ognuna di queste schermate è infatti ottimamente dettagliata e colorata da essere sufficientemente diversa da tutte le altre in modo da evitare felicemente una possibile pericolosa monotonia. Ma quello che determina una così piena riuscita del gioco al di fuori dell'egregia realizzazione tecnica è la complessa quanto unicamente originalissima "simulazione temporale" che vi costringerà a tenere d'occhio anche le epoche precedenti che pensavate di aver ormai sistemato una volta per tutte. Il modo con il cui ogni vostra azione influenza gli sviluppi futuri è sicuramente una prospettiva particolarmente interessante che mai come in questo gioco aveva trovato una così efficacie utilizzazione. Dopo Hammerfist un'altro gioco di primissima qualità per la Vivid Image impegnata a confermarsi su degli ottimi livelli, speriamo che continui sempre così perché uno Star Player in più in circolazione non fa mai male, non siete d'accordo?

Globale 90%

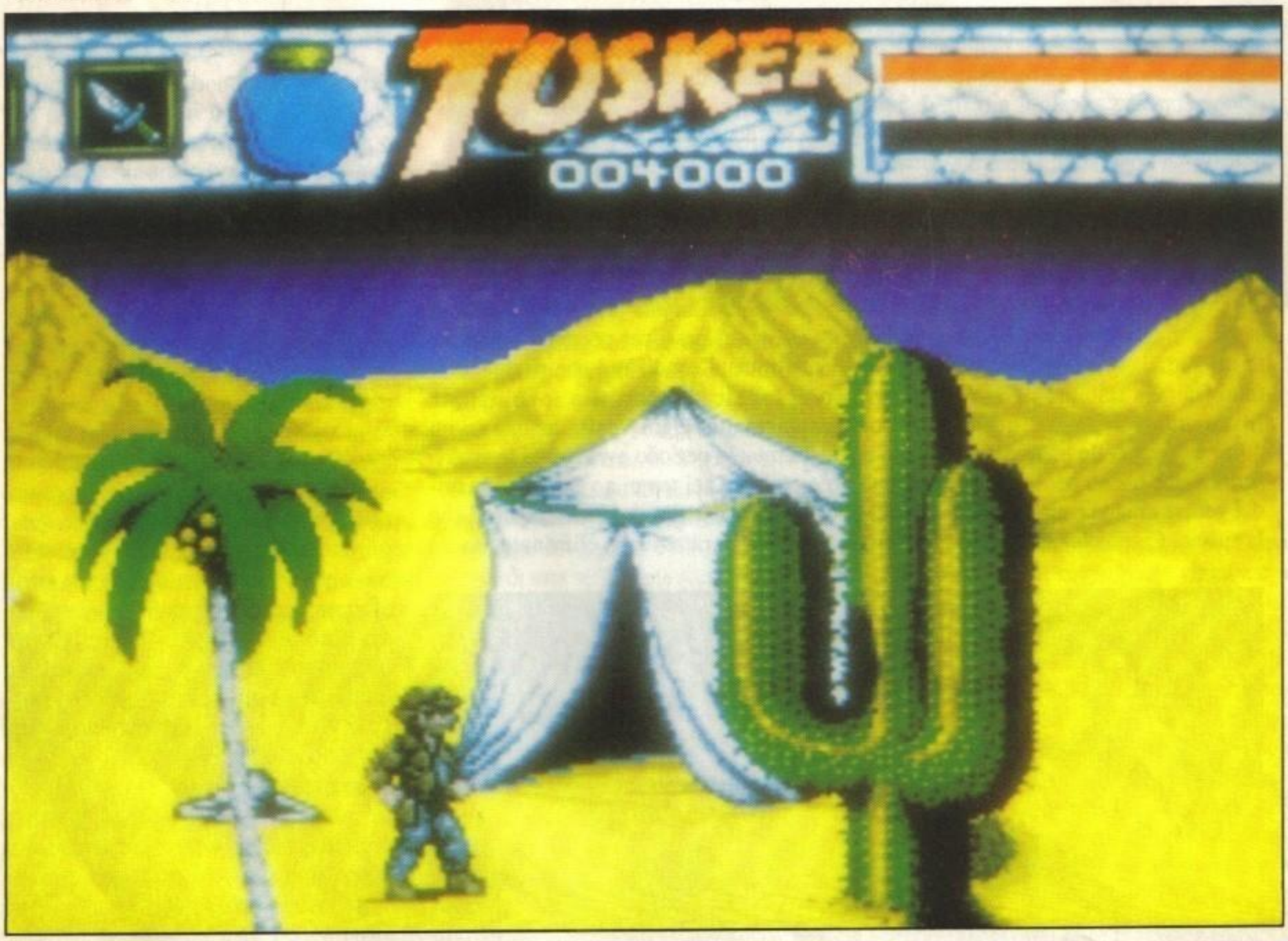
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUSKER

SYSTEM 3

Sulla scia dell'Elite che con Ghost'n'Goblins ha ultimato le conversioni dei suoi più grandi successi "storici" come Paperboy, Commando e Overlander anche alla System 3 hanno deciso che fosse ormai giunto il fatidico momento di riproporre i loro cavalli di battaglia (che come superfluo ricordare sono tutti degli autentici purosangue) anche sui sedici-bit. Di Last Ninja II ce ne siamo già diffusamente occupati il mese scorso, adesso è il turno di Tusker rimandandovi ad uno dei prossimi numeri per Mith e l'attesissimo Vendetta.

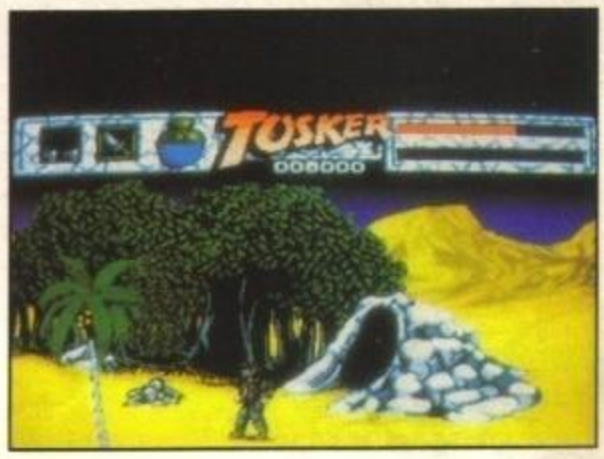


Atlantide non l'hanno ancora ripescata, la tomba di Tutankhamen è già stata trovata, al Santo Graal ci ha già pensato Indiana Jones, nei templi Aztechi ormai ci puoi trovare solo le lattine dei turisti, la spada di Re Artù è sempre conficcata nella roccia in chissà quale luogo, al Polo Sud fa freddo... Insomma fare l'archeologo avventuriero di questi tempi non è certo il massimo della vita, i veri tesori scarseggiano e così non è certo facile dare sfogo alla propria vocazione esplorativa.

Un'idea grandiosa l'ha invece avuta il padre del nostro protagonista che dopo aver annunciato il ritrovamento di un preziosissimo vaso Ming della diciottesima dinastia è partito alle volte del cuore dell'Africa. L'obiettivo annunciato è il ritrovamento del leggendario cimitero degli elefanti, ma un secondo motivo è da ricercare in una seconda e più accurata analisi sul sopracitato vaso che si è rivelato essere una squallidissima zuppiera "made in Hong Kong", il motivo della partenza va quindi ricercato anche nel vile tentativo di fuggire agli scontati per-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



nacchi da parte dei suoi esimi colleghi che dal canto loro avevano anni addietro spacciato quelle che ora le loro mogli utilizzano come pentole a pressione per urne sepolcrali di un'antichissima tribù nomade pakistana. Ad ogni modo il padre di Tusker sapeva il fatto suo e nel corso degli anni aveva raccolto all'interno di un diario tutte le informazioni concernenti la presunta collocazione del cimitero dove le leggende narrano vadano a morire tutti gli elefanti costituendo così una miniera d'avorio di inestimabile valore. Purtroppo però lo sventurato non aveva fatto i conti con una cattivissima tribù di indigeni che per niente felici di incontrare un uomo bianco lo conciano per le feste sbattendolo su una zattera che viene abbandonata alla corrente del fiume Turkwel. Ed è a questo punto che entrate in azioni voi nei panni dell'intrepido figlio dell'esploratore, figlio che comunque non ne avrebbe mai voluto sapere nulla di questa storia (il futuro l'aveva garantito con una rivendita di pentole usate, ndMax), ma dopo aver rinvenuto fortuitamente il diario finisce per sentirsi in dovere di partire a sua volta per l'Africa per portare a termine il sogno del compianto padre che oramai viene utilizzato come tappeto sotto il caminetto della casa di campagna. Eccovi quindi nel bel mezzo del deserto vestiti come il più classico degli esploratori sulle tracce del cimitero sperduto; la prima cosa che comprendete quando una tromba d'aria vi cattura facendovi fare un'indesiderato "tour" delle dune è che non c'è affatto da scherzare e anzi vale la pena raccogliere tutti gli oggetti che trovate sulla strada pensando bene anche come utilizzarli. Gli incontri indesiderati comunque si susseguono a breve distanza uno dall'altro, prima dei serpenti a sonagli poi dei beduini armati di scimitarra bramosi di decapitarvi che vengono fuori da alcuni mucchietti d'ossa in perfetto stile zombi e poi un simpaticone che vuole darvi la mano...stritolandovi nella sabbia, e questi sono solo i primi simpaticoni di cui farete la conoscenza perché proseguendo nel gioco avrete a che fare con un'impressionante varietà di abominevoli creature che abitano oltre al deserto le grotte sotterranee, le foreste, le jungle primitive e i tenebrosi templi che dovrete attraversare per portare a termine la vostra missione. Avanzare nel gioco non sarà reso difficile solo dai vari nemici smaniosi di eliminarvi dalla circolazione, ma vi impegnerà anche nel tentativo di risolvere i continui enigmi che bisogna risolvere per progredire nell'avventura, per fare questo dovete sfruttare nella maniera corretta tutti gli oggetti di cui entrerete in possesso ricordandovi anche che molti di questi possono essere utilizzati anche solo in coppia come la torcia con i fiammiferi o il fucile con i proiettili, per il resto sarà solo la pratica a farvi da maestra. Un ultimo avvertimento riguarda la riserva d'acqua che diminuisce progressivamente rischiando di lasciarvi cadere esausto al suolo, trovate il macete e la borraccia e colpite il cactus per fare rifornimento, ma questo è l'ultimo avvertimento, adesso tocca a voi trovare il cimitero degli elefanti e il vostro destino. (La frase sibillina è la medesima con la quale si concludeva la recensione per il Commodore, devo dedurne che anche quel recensore, come me d'altronde, non è riuscito ad arrivare fino in fondo nonostante i numerosi tentativi, provateci un po' voi!)

Amiga

Era già da un po' di tempo che attendevo con impazienza le conversioni di questi celeberrimi titoli targati System 3. Lo stesso discorso vale per Tusker, anche questa volta la realizzazione tecnica non può essere considerata come una di quelle "tecnicamente mostruose" tipo Shadow of The Beast tanto per intenderci, ma rimane comunque a mio giudizio più che dignitosa e soprattutto altamente giocabile. Per quanto riguarda il gioco in sé questo è rimasto assolutamente inalterato salvaguardando quell'a-lone d'affascinante mistero con parentesi piuttosto macabre che ne aveva decretato l'ottimo successo sugli ottobit; fossi in voi lo prenderei seriamente in considerazione, anche se ci tengo ancora a precisare che non si tratta di un capolavoro assoluto per un'Amiga, ma "solo" di un buon gioco molto ben congeniato e presentato che non mancherà di tenervi piacevolmente compagnia per parecchio tempo facendovi magari un po' rimpiangere i bei tempi del Commodore 64 e allo stesso tempo un motivo in più per non rimpiangere di essere passati all'Amiga..

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APPRENT

RAINBOW ARTS

E' molto triste che perfino un apprendista mago di 400 anni sia considerato troppo giovane per unirsi alla Gilda dei Maghi.
Dopo attenta meditazione, però, la confraternita decide di dargli ugualmente una possibilità e gli affida una missione per provare le sua capacità.

Per poter entrare nella gilda il giovane (!) mago, chiamato in maniera molto originale Apprentice, deve raggiungere le Alte Colline attraversando sei mondi, trovare un dragone chiamato Fumo (anche questo un nome molto fantasioso) e sconfiggerlo salvando il paese dal suo giogo.
La gilda ha inoltre con il drago una questione personale; tempo addietro questi rubò ai maghi parte dei loro poteri, sarà così tuo compito, per soddisfare il Signore della Gilda, recuperare gli elementi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ICE

magici prima di sistemare il drago,
I sei mondi del dominio del drago sono suddivisi in 32 livelli, ciascuno dei quali può essere Terra, Fuoco, Inferno o Paradiso. Delle 32 locazioni solo 16 sono raggiungibili direttamente, le altre sono accessibili aprendo porte o risolvendo particolari enigmi.
I vari livelli sono naturalmente pullulanti di servi del drago, si va da maghi malvagi a manici di scopa, tutti impegnati a fermarti ad ogni costo. Per aiutarti nella missione la Gilda ti invierà di tanto in tanto qualche oggetto come armi, power up e vite extra, ma non contateci troppo. Meglio fare affidamento solo su se stessi e predere a calci i cofani che si trovano (stranamente) sparsi lungo la via, nella speranza che rivelino, ogni tanto, power up e monete.

Le porte sono frequenti quasi quanto i cofani, ma richiedono chiavi per accedervi. Alcune portano ad altri livelli, altre celano, sotto le mentite spoglie di principessine, sordidi mercanti d'armi senza scrupoli disposti a scambiare le loro armi per le vostre monete. Non sono questi gli unici commercianti che troverete in giro. Altri piccoli e strani negozianti vi attendono per vendervi bombe extra, palloncini (a cui appendersi per attraversare asperità), piccoli omini (per esplirare gli antri più inaccessibili) e vite extra. Le più difficili da trovare sono le porte che conducono a teletrasporti e althe che nascondono oracoli fonti di preziose informazioni.
Il gioco è difficile, ma sufficientemente bello da appassionarvi. Nonostante non sia agli alti livelli dell'altro prodotto della Rainbow, Turrican, Apprentice dispone di una quantità di enigmi che lo rendono appetibile anche a lungo termine, cosa in cui l'altro gioco era invece abbastanza carente. Apprentice è un prodotto di qualità che non dovrebbe sfigurare nella vostra collezione.

Amiga

Una musichetta d'atmosfera ci introduce a uno dei giochi più carini in giro al momento. I fondali in ognuno dei quattro tipi di locazione sono dettaglatissimi, in particolare Inferno e Paradiso. L'unico difetto grafico è nello sprite principale che non è disegnato bene nè si muove correttamente.

Globale 90%

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI

QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!

00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW W

Ogni volta che finalmente arriva una conversione tanto attesa di un coin-op così popolare come quello di Shadow Warriors non si può mai sapere come andrà a finire. E' infatti purtroppo già capitato più di una volta che le software houses investissero più risorse per accaparrarsi l'ambita licenza e per pubblicizzarla alla grande piuttosto che preoccuparsi di confezionare un prodotto dignitoso. Gli esempi si sprecano (basterebbe citare gli ormai emblematici Turbo Out-Run o Chase HQ) e sono oltretutto programmi che ottengono ugualmente un discreto successo perché la vittima incosciente vedendo la confezione del suo gioco preferito difficilmente riesce a trattenersi dall'acquistarlo cadendo quindi in un profondo sconforto che lo riconduce direttamente fra "le braccia dell'originale". Ringraziando il cielo questo discorso non vale assolutamente per la nuovissima conversione dell'Ocean, che abbiano finalmente capito come vanno fatte le cose?... Speriamo!

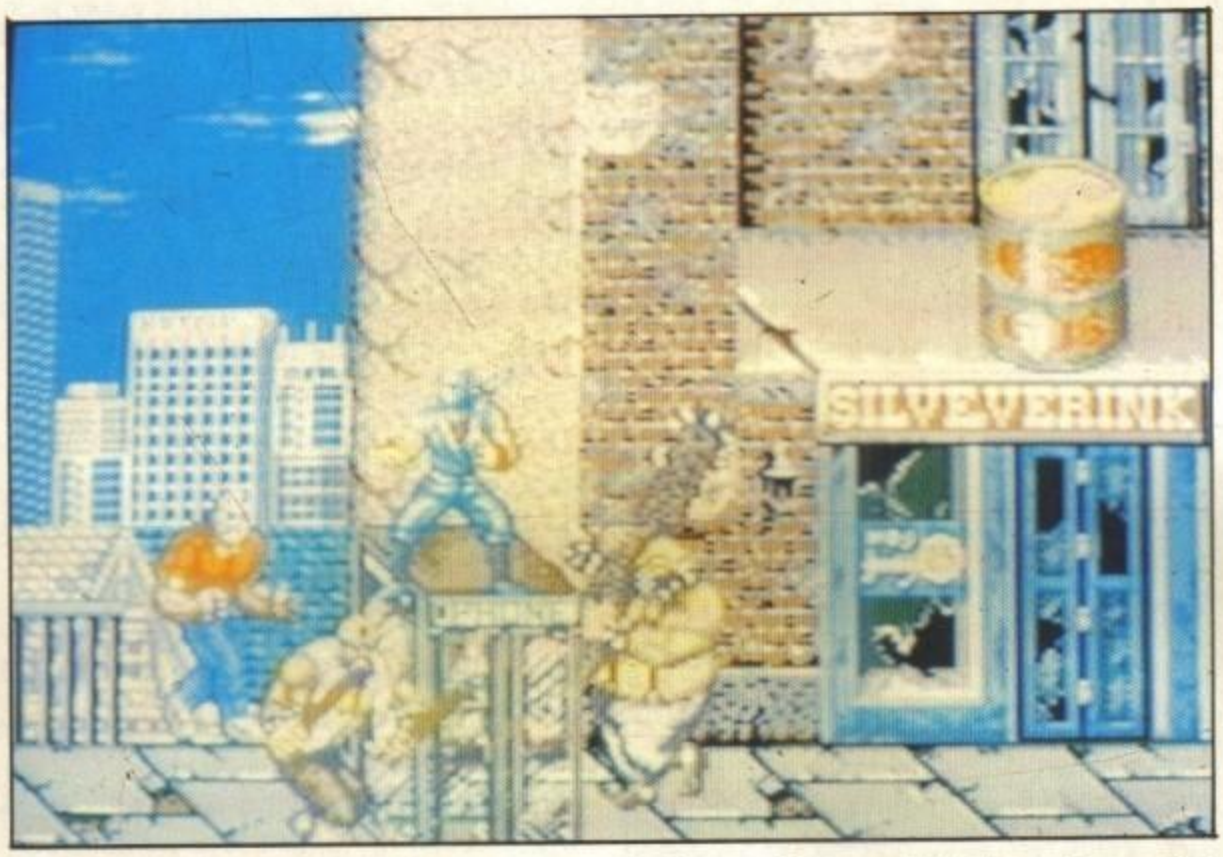
L'antichissima scuola d'arti marziali degli Shadow Warriors nasceva nel remoto medioevo Giapponese all'insegna delle guerre dinastiche, dei Mandarini, dei Samurai e delle prime sette Ninja (chiarimento superfluo: guardate che non c'è un'ottava Ninja, setta va inteso come organizzazione segreta). Nel corso dei secoli questi impareggiabili guerrieri, profondi conoscitori delle più difficili e pericolose mosse Ninjitsu sono sempre vissuti ai margini della società conducendo delle esistenze tranquille e nella maggior parte dei casi senza dover mai far ricorso alle loro terribili tecniche di combattimento. In ogni caso era compito di ogni padre tramandare al proprio figlio primogenito le sue conoscenze in modo tale da assicurare continuità alla scuola degli Shadow War-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARRIORS

OCEAN



riors, più di recente però fino ad arrivare ai giorni nostri di loro si era persa quasi completamente ogni traccia tanto che si cominciava già a dubitare della reale esistenza. Accade però un giorno l'imprevedibile: lo spirito dell'antico guerriero Demon si è reincarnato in un nuovo fortissimo combattente con il preciso scopo di vendicarsi degli ultimi discendenti dell'antica scuola che parecchi secoli prima furono la causa della sua rovina. E così Demon allestisce un'agguerritissima squadriglia riunendo sotto il suo comando tutti i discendenti degli antichi guerrieri maligni ben decisi a consumare ad ogni costo la loro terribile vendetta contro... di voi ovviamente, e chi altro sennò? Beh, potrebbe darvi una mano anche un vostro amico se volete, due è certo meglio di uno, ma questo è un discorso di importanza secondaria. Quello che più è importante è che per sgominare una volta per tutte Demon e ribadire la superiorità degli Shadow Warriors dovrete riuscire a superare sei quartieri desolati di una grande metropoli americana dove si svolgerà lontano da qualsiasi interferenza esterna lo scontro decisivo. I nemici che dovrete affrontare sono molteplici e variano da quelli mascherati meno pericolosi a quelli armati di bastoni, tronchi chiodati, quelli in motocicletta, per non parlare poi dei giganteschi guardiani di fine livello che incutono timore solo a guardarli. In ogni caso voi conoscete tutte le tecniche dello Ninjitsu comprese le cinque segrete dall'effetto altamente devastante (i nomi sono comici, ma vi assicuro che sono molto efficaci se imparerete ad usarle correttamente: Flying Neck Throw, Hang Kick, Triple Blow Combination, Phoenix Backflip, Tightrope technique). Molto utile poi risulta scagliare gli avversari contro gli oggetti che incontrate come le cabine telefoniche, bidoni della spazzatura, rivenditori di pop-corn... facendo così potrete rinvenire fra le fiamme delle vite extra, dei punti o un'utilissima spada che faciliterà parecchio il vostro compito che rimane comunque estremamente proibitivo; le speranze di riuscita sono infatti da considerarsi minime anche se potete sempre consolarvi con una considerazione, di buono c'è che almeno qui non dovete tirare fuori un gettone ogni trenta secondi, mi sembra già una bella cosa, o no?

Machine

STAR PLAYER

Amiga

Finalmente ecco una conversione che non esiterei a definire eccellente! Fin dall'incredibile sequenza introduttiva è facile constatare come alla Teque hanno lavorato con un impegno e meticolosità straordinari che gli hanno permesso di trasportare l'intero famosissimo coin-op della Tecmo all'interno dei vostri Amiga. Non è infatti la sola introduzione ad essere super, ma è tutto il gioco di una fedeltà strabiliante, questo si che significa sfruttare adeguatamente tutte le potenzialità di un sedici-bit e questo dovrebbe essere il livello standard per le conversioni future (magari!); convengo comunque sull'osservazione che l'area di gioco risulta alla fine leggermente rimpicciolita, ma per il resto la versione casalinga è perfino più colorata e con un sonoro da favola. Shadow Warriors è probabilmente il migliore picchiaduro stile Double Dragon che ci sia in circolazione e sconsiglio a chiunque di lasciarselo scappare, se poi non siete degli amanti del genere vi capiterà sicuramente prima o poi di voler far vedere l'Amiga ad una amico o ad un parente magari più piccino, e in quel caso potete stare pure tranquilli che se volete fare colpo con un gioco così andate sul sicuro...

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SORCER

FALCON (SIERRA JAPAN)

In giappone di questi tempi si sta assistendo ad una vera propria prolificazione di RGP, sembra che questo genere stia spopolando parecchio da quelle parti...

E devo dire che quando ci si mettono i giapponesi... Sorcerian è davvero fantastico, e grazie alla Sierra ora ho davanti a me questo capolavoro. Certo in confronto alle ormai fantastiche trame dei giochi della SSI, la Falcon ci fa una ben magra figura, soprattutto paragonandolo all'ultima serie di DRAGONLANCE®, ma bisogna anche considerare che oltre ad essere agli inizi per quanto riguarda gli RPG i giapponesi non possiedono le licenze per usufruire di trame ai livelli di AD&D.

E allora benvenuti nel fantastico mondo di Sorcerian, dove i Mostri tramano vendette contro il regno degli umani, i maghi incantano le spade dei guerrieri e gli dei dei sette pianeti governano la terra.

In confronto alle ben più conosciute serie della SSI, qui la magia riveste un ruolo molto più importante, vi sono più di cento incantesimi diversi che i maghi possono utilizzare, divisi in incantesimi di attacco, di difesa, di guarigione, di trasformazione e generali. Il mago è sempre il capo di un qualsiasi gruppo, i gregari possono essere scelti tra solo quattro razze diverse, ma a differenza degli altri RPG vi sono ben 60 diversi tipi di occupazioni, dal normale guerriero o ladro al panettiere o persino parrucchiere!

All'inizio del gioco vi troverete nella città di Pentawa dove potrete formare il vostro cast e "Trainare" (non "trasportare" ma bensì da "fare il training") i vostri personaggi, e raggiunto un dato livello di experiencia potrete recarvi dal RE che vi assegnerà una missione.

Vi sono ben 15 missioni da portare a termine e vi assicuro che non è affatto facile, io dopo un mese di gioco (anziché scrivere la recensione) sono riuscito ad arrivare solo alla quinta, ma mai mi sono divertito tanto nel giocare ad un RPG (MA chiedo umilmente perdono e porto la recensione, però GIORGIO nella recensione di The Untouchables ha cam-

The Games machine TOP SCORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IAN

biato tutti i "Giorgio" con "Carlo", e speriamo che passi...).
Non lo so, sarà la grafica stupenda, il meccanismo di gioco semplice e accattivante, ma Sorcerian ha sicuramente qualcosa in più dei normali RPG e sicuramente in meglio.

PC

Ma!, (no non MA, ma MA inteso... nel senso... Vabbè, arrangiatevi) Ma! (Eeh, ma questo è un circolo vizioso) MA! Questo non è il PC, questo è il MEGADRIVE, pazzesco!, come fa?, grafica galattica!, scrolling!, solo i giapponesi potevano fare ciò!, naturalmente sono supportate tutte le schede sonore, ci mancherebbe, allora Grafica 99%, sonoro 99%, no, non siamo su ZZAP!, ma andrebbe bene lo stesso, giocabilità, pazzesco, anche mio fratello, (a cui gli RPG fanno schifo) si è messo a giocare a Sorcerian, la meccanica di gioco è molto più simile alla serie degli Ultima che agli RPG della SSI, ma ci sono un sacco di variazioni, in meglio naturalmente, un'unico avvertimento, se siete un fan degli RPG all'inizio vi potrà sembrare un po' troppo facile e banale, ma vi assicuro che andando avanti espugnare la torre dei ladri o rintracciare la sorgente della vita sono delle imprese di tutto rispetto che non hanno nulla da invidiare a saghe ben più famose. Ultima cosa, Sorcerian, proprio per le sue caratteristiche, può fuzionare solo con scheda grafica EGA o VGA, 512k minimo e gli otto Mhz o più sono assolutamente raccomandati, non sperate quindi di giocarlo sul vostro M24 con CGA, e non aspettate una versione ridotta, compratevi un compatibile più potente.

Globale 94%

GLI DEI DEI SETTE PIANETI

IL SOLE

il sole, è la sorgente di tutta la vita, controlla i poteri della vita, vitalità, prolificazione e rigenerazione.
Il potere magico del sole è il potere della creazione.

LA LUNA

Come la luna illumina la notte, così ha il potere di fermare le forze dell'oscurità. La luna riflette il sole, e la dea della luna ha il potere di riflettere gli incantesimi.
Il potere magico della luna è la resistenza agli incantesimi

MERCURIO

Mercurio è il dio del linguaggio e della comunicazione, è anche il dio della velocità ed ha il potere di controllare il vento.
Il potere magico di Mercurio governa l'intelligenza ed il potere delle magie d'attacco.

VENERE

Venere ha il controllo sull'armonia e la pace. Il suo potere è di evitare le guerre.
Il potere magico di Venere è la purificazione.

MARTE

Marte è il dio della guerra, della distruzione e del fuoco.
Il potere magico di Marte è il potere dell'attacco.

GIOVE

Giove è il dio della giustizia della saggezza e della fortuna.
E' il dio più potente dopo il sole.
Il potere magico di Giove è quello della rinascita.

SATURNO

Saturno è il dio degli inferi, della distruzione, della morte.
Egli controlla le forze della terra.
Il potere magico di Saturno è un forte potere di attacco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROJE

ELECTRONIC ARTS

Saper mettere un pallone dentro una porta è al giorno d'oggi una delle qualità personali che vengono maggiormente apprezzate dall'intera nazione, a quanto pare anche nel lontano futuro lo scopo sarà sempre il medesimo, solo quello però...

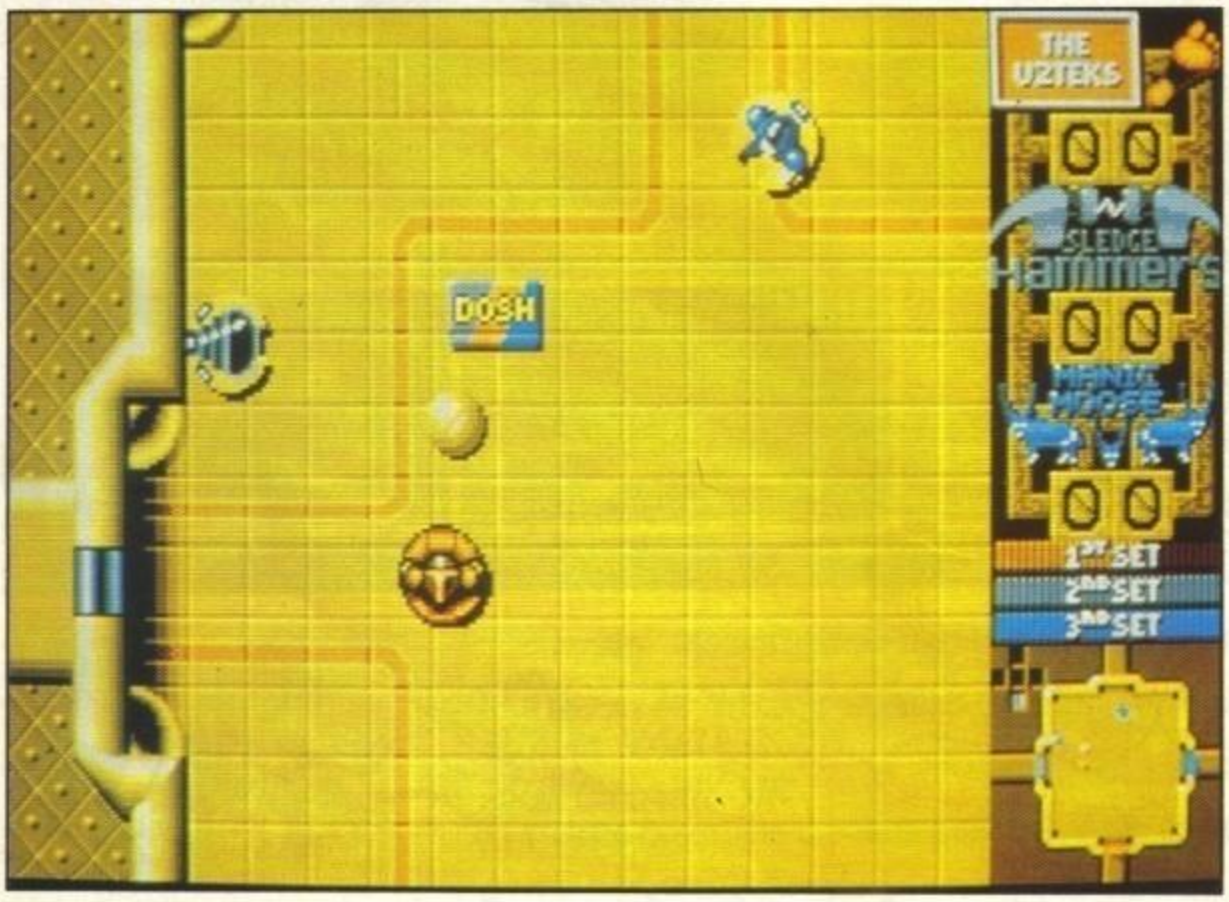
Il tutto ebbe inizio sulle seconda luna di Giove dove un gruppo di criminali reietti dai satelliti terrestri aveva inventato un nuovo gioco di squadra chiamato Tribal; quando un certo MacTroid III passando da quelle parti vide la maniera con la quale codesti trascorrevano le loro ore spensieratamente capì che era un'idea altamente spettacolare e che avrebbe sicuramente entusiasmato le platee di tutto l'universo. Con il passare degli anni i vari MacTroid IV/V/VI... fecero sempre più soldi a palate mentre il Tribal divenne ben presto talmente popolare che ogni colonia iniziò ad allevare delle vere e proprie razze giocatrici sempre più evolute il cui unico scopo era quello di essere imbattibili all'interno dell'arena di gioco. Ognuna può disporre del proprio campo di gioco che differisce dagli altri non solo per come è rifinito e colorato, ma anche per l'influenza che esercita sulla velocità del projectyle semirigido che ha sostituito l'orinario pallone di cuoio. Le otto più importanti squadre (fra cui spicca quella degli Eldritch Cats che sono i programmatori del gioco) si sono quindi riunite in una lega per potersi affrontare in partite amichevoli, annuali tornei all'italiana oppure competizioni più sbrigative (sudden death). Credo comunque che sia giunto il momento di spiegare le regole principali del Tribal; la prima cosa da dire è che alla partita prendono parte tre squadre che si affrontano contemporaneamente all'interno di un'arena divisa in cinque settori disposti a forma di croce; per ogni quadrante ciascuna delle tre squadre ha un proprio giocatore che deve cercare di spingere il projectyle in uno dei tunnel di collegamento che portano agli altri settori o dentro una porta avversaria, il tutto però con

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CTILE

criterio. La zona centrale infatti, da dove si riprende dopo ogni segnatura, ha quattro aperture, tre di queste portano alle zone difensive per ognuna delle tre squadre, mentre una quarta conduce alla zona più frenetica dove ci sono riunite tutte e tre le porte delle tre squadre. Ovviamente ognuno cercherà di stare ben alla larga dalla proprio zona difensiva perché in quel caso non sarebbe in grado di segnare e se anzi commettesse per sbaglio un autogol il punto sarebbe attribuito all'ultimo avversario che ha toccato la pallina. La partita è suddivisa in tre set al termine di ognuno dei quali le zone difensive ruotano in senso orario di uno scatto modificando quindi la posizione del tunnel che dovete cercare di presiedere. Le squadre come già detto sono otto e possono essere controllate anche tutte e otto da giocatori umani così come durante le partite si può giocare in tre contemporaneamente uno contro l'altro; al termine dei tre set i punti vengono attribuiti al vincitore al secondo e prendono in considerazione anche eventuali pareggi, il tutto va ad aggiornare la classifica generale e anche quella dei marcatori. Occasionalmente poi possono comparire sul terreno di gioco dai bonus particolari dagli effetti più svariati sul vostro giocatore, sugli avversari o sul terreno di gioco; fra le innumerevoli opzioni c'è quella del replay che vi aiuterà a decifrare in alcuni casi chi è stato a mettere il projectyle in rete e soprattutto la possibilità di cambiare la vostra formazione in campo alternando le posizioni o sostituendo un giocatore con uno di riserva tenendo conto che ognuno ha le sue caratteristiche proprie che comunque possono essere migliorate con degli allenamenti a pagamento.
Concludo ricordando che nonostante il nome poco rassicurante in campo tutto si svolge nella più completa correttezza, mi raccomando che lo stesso si verifichi anche sugli spalti...



The Games machine

STAR PLAYER

Amiga

Projectyle è semplicemente fantastico! Quello che maggiormente colpisce è l'incredibile immediatezza con la quale si viene immediatamente coinvolti dal ritmo frenetico che caratterizza la realizzazione. La grafica, anche se non è il tipo di gioco adatto ad esaltarne a pieno le qualità, è talmente curata nei piccoli particolari e soprattutto così varia da un terreno di gioco ad un altro che quasi vi sembrerà di aver caricato un altro programma. Da sottolineare poi l'infinità di utilissime opzioni, una programmazione tecnicamente perfetta e per finire una particolare menzione ad un'importantissimo particolare che mi ha veramente tolto ogni dubbio relativo all'aggiudicamento del bollino Star Player; come si sa ho (Max) una particolare predilezione per i giochi in cui si può giocare in due contemporaneamente, cosa dire di questa volta che si può essere addirittura in tre...

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XIPHOS

THE UNIVERSE UNFOLDS

- * Stupende grafiche 3 D. XIPHOS ti offre battaglie spaziali più dettagliate che mai.
- * Perlustra i dintorni ed osserva la vita e la morte nelle tue battaglie spaziali. Se ne hai il coraggio partecipa.
- Vola attraverso campi spaziali, parla con gli alieni, incontra strane creature ed esplora i 6 universi massicci tentando di confrontare il super intelligente XIPHOS.
- * XIPHOS non é né per la sottomissione, né per i rimorsi per il passato.

ELECTRONIC ZOO

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo		Prezzo
Amiga 2000	L.	1.750.000
Amiga 500	L.	790.000
Drive esterno A.500/2000 c/multidis.	L.	230.000
Modulatore A.500/2000	L.	60.000
Cavo skart per TV/monitor A500/2000	L.	32.000
Espansione 512k c/clock A.500	L.	235.000
Hard Disk A.500 20Mb c/controller		telefonare
Videodigitalizzatore audio/video.A500	L.	200.000
Videodigit. audio/video/stereo A500	L.	300.000
Interfaccia MIDI per Amiga	L.	120.000
KIT START 1.3 A.500 (c/montaggio)	L.	90.000
Scheda JANUS Xt / 5''1/4 360K	L.	450.000
Scheda JANUS At / 5''1/4 1,2 Mb		telefonare
Hard Drive Cartdridge 44Mb MS Dos		telefonare
Scheda espansione A.2000 da 0 a 8Mb		telefonare
Hard Disk 30 Mb A.2000 SCSI		telefonare
Hard Disk 40 Mb A.2000 SCSI		telefonare
MODEM 2400 per A 500/2000	L.	390.000
MODEM 2400 interno per A 2000	L.	450.000
Handy Scanner per Amiga (200 dpi) 16		telefonare
Handy Scanner per Amiga 4096 colori		telefonare
Handy Scanner per Amiga (400 dpi) 16gs		telefonare
Genlock RGB Splitter per A.500/2000		telefonare
Penna ottica AMIGA comp. c/tutti programmi	L.	35.000
MONITOR colori per AMIGA/P.C./C64	L.	540.000
MONITOR 1084 Commodore (con 3 coll. diversi)	L.	650.000
MONITOR monocromatico c/audio univ.	L.	195.000
Stampante colori per Amiga e PC LC10	L.	495.000
Stampante (nero) per Amiga e PC Mannesmann	L.	550.000
Stampante (doppia interf.) C64/Amiga/PC	L.	395.000
Base per stampante c/cassetto carta	L.	45.000
Cavo centronics per stampanti PC/Amiga	L.	25.000
Interfacce per trasf. stampanti		telefonare
MOUSE microsw. per AMICA-PC-AT-AMSTRAD	L.	95.000
Tappetino mouse antistatico	L.	16.000
Filtro antidisturbo corrente	L.	19.000
COMMODORE 64 New	L.	295.000
Registratore compatibile C 64	L.	59.000
Registratore Commodore 1530/1531	L.	79.000
Regolatore elettronico testine registratore	L.	19.000
Adattatore registratore da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore registratore C64	L.	18.000
Cassette vergini per computer C10/C60	L.	1.000
DISK DRIVE compatibile per C64	L.	280.000
DISK DRIVE 1541 II per C64	L.	350.000
Geos C64 (manuale italiano)	L.	45.000
Penna ottica C/64-128k c/programma	L.	35.000
Digitalizzatore Commodore 64-128K	L.	65.000
Reset Salvasoftware	L.	18.000
CAPTAIN MIKI II sprot. copiatore progr. C64	L.	75.000
FINAL TURBO IV sprot. copiatore progr. C64	L.	79.000
FAST DISK velocizzatore drive C64	L.	45.000
Cavo skart per TV/monitor C64-128k	L.	19.000
Cavo monitor colore per C64-128k-C16	L.	25.000
Cavo TV-computer mt. 1,5 C64-128-16	L.	6.500
Cavo Tv-computer mt. 3 C64-128-C16	L.	12.000
Cavo 40-80 colonne per 128K skart	L.	25.000
Cavo seriale per drive e stampanti	L.	16.000

Articolo		Prezzo
Alimentatore universale	L.	28.000
Alimentatore Atari 2600	L.	39.000
Alimentatore Commodore 16	L.	39.000
Alimentatore Commodore 64 c/interruttore	L.	55.000
Alimentatore AMIGA 500	L.	90.000
Copricomputer in plexiglas Amiga 500	L.	19.000
Copricomputer in plexiglas Comm. 128k	L.	18.000
Copricomputer in plexiglas Comm. 64 New	L.	16.000
Copricomputer in plexiglas Comm 64-C16-V.20	L.	14.000
Kit puliscitestine videoregistratori	L.	19.000
Kit puliscitestine drive 5''1/4 e 3''1/2	L.	15.000
Dischi 5''1/4 df.dd (min. 25 pz.) CAD.	L.	1.000
Confezione 10 dischi 5''1/4 df.dd c/conten	L.	12.000
Dischi 5''1/4 df.dd. 2 Mb	L.	2.500
Dischi 3''1/2 df.dd. (sfusi)	L.	2.000
Dischi 3''1/2 df.dd (conf. 50 pz.)	L.	1.500
Confezione 10 dischi 3''1/2 df.dd c/conten.	L.	25.000
Dischi 3''1/2 HD. 3 Mb	L.	4.000
Tagliadischi in acciaio per 5''1/4	L.	14.000
Portadischi 5''1/4 ''Posso'' per 150 pz. circa	L.	39.000
Portadischi 3''1/2 ''Posso'' per 170 pz. circa	L.	45.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3''1/2 (cont. 40 pz.)	L.	24.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 80 pz.)	L.	28.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 5''1/4 (cont. 50 pz.)	L.	24.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 100 pz.)	L.	28.000
Portacassette componibili Multibox (10 pz.)	L.	3.500
Joystick Flashfire ''Bep Bop''	L.	7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L.	10.000
Joystick Flashfire c/3 spari man. autofire	L.	15.000
Joystick Flashfire c/3 e microswitches	L.	25.000
Joystick Flashfire trasparente autofire	L.	19.000
Joystick Flashfire trasparente microswitc.	L.	29.000
Joystick Flashfire MSX Normal	L.	15.000
Joystick Flashfire MSX Sensorial digitale	L.	49.000
Joystick Flashfire AMSTRAD con cavo sdopp.	L.	24.000
Joystick Flashfire AMSTRAD c/cavo sd.micro.	L.	35.000
Joystick Flashfire Commodore 16-Plus 4	L.	19.000
Joystick Wiz Master con 3 sistemi comando	L.	35.000
Joystick Competition Pro 5000 microsw. nero	L.	38.000
Joystick Competition Pro 5000 m.trasp.col.	L.	48.000
Joystick Switch Joy con leva acciaio	L.	20.000
Joystick QS 128×tutti sist. e Nintendo	L.	59.000
Joystick microswitches SAVAGE	L.	39.000
Joystick QUICK JOY con timer	L.	35.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick per PC e Schede joystick da	L.	20.000
Joystick Mouse Flashfire digitale a sensori	L.	45.000
Paddles controller Flasfire (coppia)	L.	18.000
Cavo adattatore con diodi sdopp. Amstrad	L.	9.000
GIOCHI cassetta C64-C16-MSX-Oliv-AMSTRAD da	L.	9.000
GIOCHI disco × C64-AMIGA-ATARI ST, ecc.. da	L.	10.000
GIOCHI P.C. 5''1/4 e 3''1/2 novità settimanali		telefonare
Schede e Hardware P.C. richiedere listino dettagliato		
Carta per stampante (conf. 500 fg.)	L.	15.000
Nastro stampante MPS 801	L.	12.000
Nastro stampante MPS 802	L.	18.000
Nastro stampante MPS 803	L.	13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L.	21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L.	29.750
Nastro stampante Star LC neri	L.	12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L.	27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L.	11.000
Nastro stampante MPS 1200	L.	15.000
Nastro stampante MPS 1230	L.	18.000
Integrati - Ricambi - Cavetteria in genere		

PERMUTE RIPARAZIONI ASSISTENZA RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TANTO PER CAMBIARE, BARIAMO UN PO' CON QUELLO CHE PER L'ULTIMA VOLTA, IMMERITATAMENTE, CHIAMIAMO...

P.C.'S CHEAT'EM UP

Certo, il buon vecchio PC ha da tempo mollato la rubrica. Ma c'è chi, intanto, si scervella sui giochi e ne tira fuori il vademecum che vi aiuterà a risolverli. Questo mese, per la soluzione di turno, ringraziamo...Stefano Gallarini!!! ➡➡➡➡➡

CENTRI SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE
DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO
SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS. TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...COME ARRIVARE ALLA CONCLUSIONE DI:

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Questo sfortunato gioco sfornato dalla Mindscape e promosso dalla Cinemaware apparve nel 1987, quando si era appena finito di parlare di The Defender Of The Crown.
Sinbad fu sfortunato non tanto per la strategia di gioco, quanto per la sua realizzazione grafica che lasciò perplessa la maggior parte dei giocatori. Al contrario infatti della versione ST o PC (o C64, eh Stefano? NdMA), quella per Amiga presentava schermate pittoriche un po' spennellate, oserei dire quasi Van Goghiane e questo non fu molto digerito (più che altro direi che facevano abbastanza schifo NdMA).
A distanza di tre anni dalla sua comparsa, ed essendo un folle Cinemawariano, ho deciso di mettermi di buzzo buono a terminare questa benedetta avventura. Detto fatto. Eccovi la soluzione che vi servirà per riscoprire questo gioco che ha interessanti parti arcade e una strategia accattivante. Se lo cominciate a giocare sul serio vi verrà voglia di finirlo. Giocare per credere!

L'INIZIO

Per prima cosa dovete andare in giro per le varia città dell'isola di Damaron. Dovrete infatti scovare Libitina, la zingara (The Gypsy) e The Black Prince. Dialogando con la prima dovrete fare attenzione a non darle della "prostituta" altrimenti dovrete affrontare un arduo combattimento e dovrete invece un po' assecondarla. Lei conosce i tre luoghi esatti sulla posizione degli occhi delle tre sorelle, indispensabili per terminare l'avventura. Se non riuscite a scoprire il luoghi, otterrete comunque un bel bacio bruciante che vi darà una forza maggiore.
Appena incontrate la zingara, invece, datele della ragazza giovane (si metterà a ridere) e chiedetele aiuto. Lei vi chiederà se cercate una persona o un animale. Chiedetele dove si nasconde la pantera e, se siete fortunati, ve lo svelerà. Nel corso dell'avventura, comunque, vi verrà rapita Sylphani e la zingara potrà svelarvi dove è tenuta prigioniera.
Per quanto riguarda il Black Prince, con lui non potrete discutere, ma invece dovrete affrontarlo in un combattimento sciabola-sciabola.

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA
SUPERGAMES
In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

AMIGA 500 Commodore (Garanzia Commodore Italiana)	L. 750.000
AMIGA 500 Commodore (Garanzia Commodore Italiana) + Espansione 512K	L. 850.000
AMIGA 500 Commodore + Monitor	L. 1.150.000
Drive Esterno x AMIGA 500	L. 190.000
Espansione 512K x AMIGA 500	L. 100.000
Espansione 512K x AMIGA 500 "MICROBOTICS" 120 NS	L. 180.000
Espansione 4 MB x AMIGA 500 (Spirit Technology)	L. 590.000
AMIGA 2000 Commodore V. 6.2	L. 1.650.000
Espansione 2 MB x AMIGA 2000	L. 590.000
Hard Disk 42 MB 28 MS x AMIGA 2000 (Quantum-SCSI)	L. 1.300.000
Hard Disk 33 MB x AMIGA 500	L. 850.000
Hard Disk COMMODORE A590	L. 850.000
Monitor COMMODORE 1084S	L. 500.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L. 300.000
Stampante STAR LC 10	L. 430.000
Stampante STAR LC 10 Color	L. 490.000
Stampante SEIKOSHA 24 Aghi SJ 80 AI	L. 550.000
Stampante NEC P2 Plus 24 Aghi	L. 690.000
ATARI 520 STFM 1 MB RAM - Drive 88OK (Uguale 1040)	L. 800.000
Dischetti 3.25 2DD Bulk/Sony confezioni da 10 POS con etichette	L. 10.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI. (Solo Milano e dintorni)
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cercate di vincere seguendo le istruzioni che vi darò poi. Se lo battete eviterete infatti di preoccuparvi della parte strategica del gioco, quella cioè che prevede il movimento delle truppe nella città. Inoltre se siete stati baciati da Libitina riuscirete a battere quasi senz'altro il principe.
Un altro personaggio col quale sarà utile parlare è il principe Harum che si trova con voi fin dall'inizio dell'avventura. Egli vi potrà dare utili indizi sulla strategia da adottare per uccidere vari personaggi.

IL GENIO

Il genio è indipensabile per risolvere l'avventura. Lo troverete nell'isola di Pele. Se proprio non lo trovate, dovete approdare sull'isola di Ritchie Reef e lì s'incaglierà la nave. A quel punto andate a piedi a Pele e lì troverete il genio al quale dovete chiedere che la nave venga a trovarsi lì. Così consumerete già un desiderio. Ne avete a disposizione tre in tutto. Usateli con avvedutezza!

LO SHAMANO

Se il genio è importante, lo Shamano lo è di più poiché è l'unico capace di sbrogliare la magia che ha trasformato il Califfo padre di Sylphani in un falco. Lo troverete a ovest, Sull'isola di Skisen. Egli vi dirà che per risolvere il mistero avrete bisogno dei tre idoli (gli occhi delle sorelle) e di un dente della pantera. Segnatevi sun un foglietto la posizione dello Shamano perché dovrete ritornarci appena avrete tutto l'occorrente.

LA PANTERA

Di solito si trova sull'isola di Skisen, come lo Shamano, e comunque la zingara potrà darvi qualche indicazione in merito (se non ve la dà subito, tornate da lei dopo un po' e richiedete).

LE PARTI ARCADE

La battaglia con le sciabole.
Mettetevi al centro dello schermo, tenete premuto il tasto fire e spostate la leva del joystick verso destra, così vi difenderete. Quando il vostro avversario sta per attaccare, spingete il joystick a sinistra, in basso o in alto (o nelle diagonali alto/sinistra o basso/sinistra) e sferzate il vostro colpo fatale. Dopo il colpo ritornate subito con la leva del joystick a destra (sempre tenendo premuto il tasto di fuoco). Quando il vostro personaggio sta per uscire dallo schermo, lasciate il tasto di fuoco e muovete il joystick a destra o a sinistra per muoverlo.
Se usate la tattica colpo/difesa, riuscirete a debellare anche i nemici più ostili.

LO PTERODATTILO

Avete tre altezze sulle quali combattere. Appena comincia la sequenza vi trovate al centro. Bene, state in quella posizione. Muovete solo il joysick a destra o a sinistra per mirare allo pterodattilo, cercate di prevedere quando si mette in posizione e premete il tasto di fuoco.

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA,18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I CICLOPI

I ciclopi sono tre. Uno più veloce dell'altro. Dovrete avere un po' di mira per lanciare il sasso con la fionda, ma la cosa più importate è quella di non farvi colpire. Poiché quando il ciclope lancia il suo sasso questo prende una direzione non prevedibile, aspettate che l'abbia lanciato e guardate dove va. Se è diretto verso il centro spostate subito il joystick ai lati e viceversa.

IL TERREMOTO

Qui non c'è una vera e propria strategia. L'unica salvezza è o il genio che fa smettere i terremoti (ma userete così un desiderio) o risolvere tre sequenze arcade di questo genere dopodiché non ne appariranno più.

IN ACQUA

Anche qui non c'è una vera e propria strategia. Finché comunque non avrete preso dimestichezza con questa parte arcade, lasciate perdere il salvataggio degli uomini in mare.

I DIAMANTI

Gli occhi dei tre idoli sono facili da rubare. Dovrete puntare il mouse su uno dei due occhi e premere il tasto solo quando l'occhio diventa verde, altrimenti vi aspetta un aspro combattimento. Ma, se i primi due occhi non presentato grandi difficoltà, il terzo cambia colore così velocemente che sarà facile smuovere l'idolo dal suo sonno. Comunque sia dovrete recuperarli tutti e tre.

IL FINALE

APPENA RECUPERATO IL TERZO DIAMANTE, LIBITINA FARÀ LA SUA APPARIZIONE POICHÉ STATE PER SMASCHERARE IL SUO GIOCO. LIBITINA INFATTI VUOLE IL TRONO CHE IL CALIFFO LE HA NEGATO A CAUSA DEL SUO INTERESSE PER LE ARTI MAGICHE ED E PER QUESTO CHE LO HA TRASFORMATO IN UN FALCO. A QUESTO PUNTO DELL'AVVENTURA QUINDI DOVRETE AFFRONTARE UNA NUOVA, DURISSIMA BATTAGLIA CON LA SPADA CONTRO IL FRATELLO DI LIBITINA. SE RIUSCITE ANCHE IN QUEST'IMPRESA (E AVETE PRECEDENTEMENTE UCCISO LA PANTERA E PRESO IL DENTE), CORRETE NUOVAMENTE DALLO SHAMANO E PARLATEGLI. EGLI PRENDERÀ GLI "INGREDIENTI" E, DOPO QUALCHE MOMENTO DI SUSPANCE, ASSISTERETE ALLA BELLA TRASFORMAZIONE DEL FALCO NEL CALIFFO DI DAMARON.
OTTERRETE COSI 90 PUNTI SU 100. PERCHÉ NON TUTTI E 100? SEMPLICE, DOVRETE RIUSCIRE A FINIRE L'AVVENTURA SENZA MAI UTILIZZARE L'OPZIONE DI SALVATAGGIO! CHE CATTIVONI QUESTI DELLA CINEMAWARE!

POWER PC BOARD

Trasforma il tuo Amiga 500 in un PC compatibile!!!
Questa strabiliante scheda, da inserire al posto della vecchia espansione da 512 KB sotto la tastiera (quindi senza saldature e senza invalidare la garanzia), contiene **tutto** un computer PC compatibile al 100%, con:

- microprocessore Nec V30, 8088 compatibile, clock 8 MHz
- 1 MB Ram, di cui il processore ne vede per 768 KB Ram
- supporta la scheda video duale Hercules + CGA
- clock con batteria tampone
- BIOS legale Phoenix
- Microsoft MS-Dos 4.01 con Shell e GW-Basic
- usa il disk drive interno dell'Amiga come drive "A:" da 720 K
- usa tutti i drive esterni sia da 3"1/2 che 5"1/4
- usa le normali uscite video del computer
- usa la porta parallela, seriale, joystick e mouse dell'Amiga

In alternativa, quando non userete la nuova parte PC del vostro Amiga, avrete una espansione da 1 MB Ram (organizzati come 512 KB di Fast Ram e 512 KB di RamDisk) con clock e batteria tampone, e software per scambiare files dal formato MS-Dos ad AmigaDos e viceversa. Il montaggio è semplicissimo: nessun saldatore o cacciavite da usare, basta aprire lo sportellino ed inserire la scheda. Oltre al Dos 4.01, la dotazione software comprende *Spreadsheet, DataBase e WordProcessor in omaggio.*

Power PC Board 799.000
Amiga 500 con Power PC Board 1.499.000

Mk 6° per C-64
L. 99.000

Amiga Action Replay

originale con manuale *in italiano* a sole L. 179.000

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

FLOPPERIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GATES OF ZENDOCON

(LYNX)

Eccovi i codici:

BASE-ZYXB-XRXS-ANEX-NEAT-YARR-EYES-NYXX-ZYRB-SRYX-BARE-STAX-SZZZ-RAZE-TRYX-STYX-YARB-BREX-SEBB-SNEX-ZAXX-BROT-STOB-XTNT-BOTZ-SNAX-ZETA.

Esistono altri 24 mondi che si possono percorrere entrando in appositi gates diversi. Questi servono per saltare alcuni universi, ma non sono indispensabili per la conclusione del gioco.

IL COBRA DI ROMA

TIME WARP

(AMIGA)

Per avere tutte le armi sin dall'inizio basta premere HELP!

MAZZEO MARCO — Roma

BLUE LIGHTNING 7

(LYNX)

SIORI E SIORE, ECCOVI QUI LE PASSWORD!
AAAA-PLAN-ALFA-BELL-NINE-LOCK-HAND-FLEA E... (L'ULTIMA NON VE L'HO MESSA, SCOPRITEVELA VOI!) PREMETE OPT2 PER EVITARE I MISSILI QUANDO STATE GIRANDO... ALTRO CHE AFTERBURNER PER AMIGA!!!
IL COBRA DI ROMA (UNO DI QUELLI CHE AVEVA RISOLTO INDY MA CHE NON HA VISTO IL SUO NOME PUBBLICATO, RACCAPRICCIANTE, NDENRICOMARIAPIERGIORGIO).

Sega Mega Drive PAL **550.000**

Giochi per Sega Mega Drive da **120.000**

Herzog Zwei	Afterburner II	Batman
Sokoban	Super Shinobi	Cyberball
Zoom	DG Boy	Phantasy Star II
Real Basketball	Rastan II	Thunder Force II
Draemon	Forgotten World	
Alexx Kidd	Ghouls'n'Ghosts	
Darwin	Golden Axe	
Altered Beast	Super Hang On	
Kenshiro	Rambo III	
Curse	Space Harrier II	
Final Blow	Super Thunderblade	
Air Diver	World Cup Soccer	
Tatsujin	Thunder Force III	
E-Swat	New Zealand Story	
Ghostbusters	Assault suit Reinos	

Neo-Geo **850.000**
Giochi per Neo-Geo **499.000**

Atari Lynx **430.000**
Giochi per Atari Lynx serie Oro **43.000**
Giochi per Atari Lynx serie Platino **69.000**

PC Engine Pal **450.000**
CD Rom Unit per PC Engine con 1 gioco **790.000**

Giochi per PC Engine da **110.000**

Motoroader	Knight Rider (SuperCar)
F1 Pilot	Ninja Warrior
Draemon	Final Lap Twin
Motorbike GP	Tiger Heli
Dragon Fighter	Bloody Wolf
Heavy Unit	Pac Land

Giochi per PC Engine da **120.000**

Cyber Core	Splatter House
Super Volleyball	Dragon Spirit
Atomic Robo Kid	Gun Head
Paranoia	Mr. Heli
Psycho Chaser	City Hunter
Death Angel Legend	R-Type
New Zealand Story	Wataru
Power Drift	Chase HQ
Drunken Master	Dungeon Explorer

FLOPPERIA

Tutti i prezzi sono IVA compresa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPERATION THUNDERBOLT

(ST)

FATE UN BUON PUNTEGGIO E, NELLA TABELLA DEGLI HIGH SCORES SCRIVETE "WIGAN NINJA". ORA FATE PIU DI QUANTO AVETE FATTO PRIMA E, SEMPRE NELLA TABELLA, SCRIVETE "SPECCY MODE". NELLA PARTITA SUCCESSIVA NON SOLO AVRETE CREDITI INFINITI, MA POTRETE USARE F7 PER SALTARE I LIVELLI. SE INVECE SCRIVETE COLGATE, AVRETE DENTI INFINITI E SE SCRIVETE "CONTATTO HATU" PREMETE DELICATAMENTE CONTROL PER RABBONIRE I TERRORISTI...

IL COBRA DI ROMA

FLOOD

(AMIGA)

Squlli di trombe! Con una rapidità che ha dell'inverosimile, STEFANO PICCIOLO da Messina ci ha inviato i 42 codici di FLOOD... Provare per credere!

1) FROG
2) YEAR
3) QUIF
4) LONG
5) WORD
6) FRED
7) WINE
8) GRIP
9) TRAP
10) THUD
11) FRAK
12) VINE
13) JUMP
14) NILL
15) FOUR
16) GRIT
17) ZING
18) JING
19) LIDO
20) POOL
21) HATE
22) REED
23) LIME
24) QUID
25) WING
26) FLEE
27) GIGA
28) HEAD
29) LOOP
30) SING
31) JOUX
32) PINK
33) GOGO
34) LETS
35) QUAD
36) BRIL
37) EGGS
38) HENS
39) NAIL
40) SOAP
41) FOAM
42) MEEK

SUPERCARS

(AMIGA)

Nooo, è impossibile! E' sempre, lui, STEFANO PICCIOLO da Messina a inviarci altri mega codici... Vai così, sei dei nostri!

1) SOUT
2) ODIE
3) BIGC

Vendita TELESELLING alla pagina * 60431# videotel

16126 GENOVA - Via Gramsci, 5/r - Tel. (OIO) 290747

Commodore POINT

SOFT center

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

ARCADE

1st PERSON PINBALL	39.000
After the war	18.000
ALL DOGS GO TO HEAV.	59.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
Cabal	39.000
CYBERBALL	29.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
DEFENDER OF THE EARTH	29.000
Dragon's Lair	109.000
ESC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
GHOSTS'N GOBLINS 1Mb	29.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PROJECTILE	49.000
RESOLUTION 101	29.000
ROTOX	29.000
SKIDZ SKATE	29.000
SONIC BOOM	49.000
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THEME PARK MISTERY	49.000
TIME SOLDIER	39.000
TURRICAN	29.000
X-Out	29.000

STRATEGIA/SIMUL.

688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	42.000
Borodino	39.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
IMPERIUM	45.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M- 4 SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
NUCLEAR WAR	59.000
PIRATES	59.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
WARHEAD	49.000

SPORT/AZIONE

ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
COMBO RACER	29.000
Extra Time	18.000
E. HUGHES INT. SOCCER	39.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.NORMAN Shark Attack	39.000
INT. CHAMP.WRESTLING	29.000
MONDIAL '90 SIMUL.	39.900
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000

ADVENTURE/R.P.G.

Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
EAST Vs WEST	49.000
Gold Rush	49.000
HERO'S QUEST	59.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
Manara le Declic	39.000
MYSTERE	29.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES X AMIGA L. 49.000!!!

PROFESSIONALI/ING.

3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000

Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Atz.tec Prof.v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online ! Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/I 3	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	480.000
Scribble ! Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4D Jr.	295.000
TDI Moodula	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500 ???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda *POWER PC BOARD...*

CARATTERISTICHE TECNICHE :

- CPU: NEC V30-8Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
- 512 Kb *AMIGA* RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5 " Drive Support .
- MS-DOS 4.1+GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE : CGA, Hercules ,MDA
- Manualistica completa

L. 760.000 !!!

ROMANTIC ENCOUNTERS..

ROMANTIC ENCOUNTERS..	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T. Time Bird	38.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE THIRD COURIER	45.000
WINDWALKER	49.000
XENOMORPH	29.000
Zac Mc Kraken	49.000

PROFESSIONALI/ITAL

A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-I TEXT	79.000
CAO 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copyst apprentice	179.000
Devpac 2.1 4	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
INTRO CAD	109.000

ESPANSIONE 512 Kb per *AMIGA*

L. 130.000

Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	139.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotiler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D [PAL]	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Broadcast Titler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Designer.	170.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint II	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The [ENGL]	189.000
Director. The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence [1 MB]	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Profess. Page 1.2	370.000

MS-DOS

ARCADE

After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000

STRATEGIA/SIMUL.

688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
CONFLICT	15.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette	69.000
Wall Street	49.000

Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000

ADVENTURE

Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	69.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer!	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance0	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest IIIb	59.000
Tanled Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Beques t	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bir d	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000

SPORT/AZIONE

FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games ummer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000

SIERRA'S HINT BOOK

GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

x AMIGA

AMOS

Ora e` finalmente disponibile il fantastico game creator che trasformera` i vostri sogni in realta`.

Oggi a sole

L.145.000

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione .
Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta .
Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA .

I prezzi si intendono ***IVA inclusa***

ALEX COMPUTER *DIVISIONE MAIL SERVICE*

TEL 011/ 7730184-4033529

C.so FRANCIA 333/4 -10142-TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

by MBF

Il Gazzettino di TGM NEWS

Periodico non periodico leggermente alcolico.

NUOVI COMPUTER PER UN RINNOVATO DIVERTIMENTO ELETTRONICO!!!

SBATTI IL MOSTRO (DIGITALE) IN PRIMA PAGINA !

Le principali case di computer del mondo in questi ultimi tempi si stanno dando veramente da fare per affermare la propria supremazia nei confronti delle altre, in un settore per troppo tempo considerato "inferiore". Stiamo parlando del cosidetto "divertimento elettronico", finora sfruttato a tempo pieno da pochi. Anche le famigerate case editrici "serie" si sono rese conto che il computer inteso come "videogioco" e non solo come strumento per impaginare, calcolare e gestire, è un business enorme. Negli ultimi cinque anni (anche se il processo è assai più lungo e radicato), il mercato americano del videogioco è stato scosso dal cosiddetto "Fenomeno MS-DOS" e dal "Fenomeno console": la produzione di giochi è in continuo aumento, un aumento talmente consistente da ricordare l'esplosione delle prime console e dei micro computer avvenuta all'inizio degli anni '80. Come si spiega tanta richiesta? Innanzi tutto c'è da dire che un computer MS-DOS ha una diffusione impressionante: non è presente solo in aziende, fabbriche e centri commerciali, ma un clone IBM fabbricato in TAIWAN o in COREA, poco costoso ed affidabile quanto l'originale, è posseduto da ogni famiglia (o quasi) di ceto benestante. Questa diffusione ha fatto salire in modo proporzionale anche la richiesta di software ludico, richiesta che è stata soddisfatta in modo altrettanto rapido e massiccio. Le case produttrici si stanno ora chiedendo se non sia arrivato il momento di creare una macchina in grado di soddisfare tutte le esigenze di un utenza videoludica in continuo aumento. L'obiettivo è quello di arginare l'avanzata nipponica delle console con un prodotto nazionale (stiamo parlando del mercato americano, ndt) poco costoso e molto valido. La parola d'ordine ora è: GIOCARE!

■ APPLE

Sarà presentata fra poco un nuovo Mac dal prezzo contenuto (tra il milione e tre ed il milione ed otto) e dalle prestazioni sorprendenti. Dotato di un mega di base, il nuovo Mac sarà la sintesi perfetta fra il lavoro ed il gioco. Potrà sfruttare tutta la softeca PC ed in più verranno sviluppati nuovi giochi "veramente innovativi"... C'entrerà il CD? Chi vivrà, vedrà...

■ IBM

NOTIZIA ESPLOSIVA! BOOOOOM! Cosa succede se la casa produttrice numero uno del mondo decide di diventare la numero uno anche nel campo dei videogiochi? Beh, significa che non ci resta che aspettare grandi cose... In gran segreto, la società americana sta sviluppando (secondo alcune indiscrezioni, è già pronta!!!), insieme alla FUJITSU una macchina che "spazzerà via tutte le altre macchine già presenti sul mercato". Il nuovo "mostro" sarà una versione potenziata (di brutto) dell'FM TOWNS, con tanto di 80386, 1 Mb ram di base e CD-ROM. Non è ancora chiaro se si tratti di un computer o di una console, comunque sia, si tratta di un affare molto molto grosso. Curiosa la strategia dell'IBM: l'unico modo per battere i giapponesi è... allearsi con loro!
Nel frattempo, l'IBM ha presentato ufficialmente, un nuovo PS1, in versione monocromatica, il cui prezzo si aggira sul milione e mezzo. E' stato presentato come lo stato dell'arte del video-lavoro, ma si sa che verrà subito sfruttato come videogioco della diciottesima generazione...

Vedremo nei prossimi anni uno scontro fra i due colossi (APPLE e IBM) anche nel settore dei videogiochi? E' probabile. Ma le novità non sono finite:

■ COMMODORE

Parte alla grande una delle società americane più importante nel settore home... Oltre al galattico CD-TV BLACK BABY che segnerà una vera e propria svolta nel mercato informatico, oltre allo straordinario AMIGA 3000, la Commodore ha intenzione di stroncare il suo rivale di sempre, l'ATARI, lanciando sul mercato ad un prezzo stracciatissimo una versione aggiornata di AMIGA. Stiamo parlando dell'AMIGA 600, un AMIGA 500 con 1 Mb di Ram. In autunno sarà anche disponibile il nuovo WORKBENCH 2.0 che promette grandi novità rispetto alle versioni precedenti... Ma le novità non sono finite... Ecco una notizia che renderà felici i possessori del mitico C64: E' UFFICIALE! Sarà lanciato a breve scadenza il C64GS, un C64 versione "console". Il C64 GAME SYSTEM verrà venduto ad un prezzo contenutissimo, circa 230 mila lire e utilizzerà cartucce al posto dei normali supporti magnetici e dei disketti. La Commodore lancia così la sua sfida alla NINTENDO e alla SEGA. Sempre la Commodore si è mostrata molto interessata al CD per 64 e non ha escluso che in seguito potremo vedere delle applicazioni veramente molto interessanti...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I CLONI DI TETRIS IMPAZZANO

Glasnost a GO-GO...

Non siete ancora stufi dei cloni di TETRIS? Dopo BLOCK OUT, KLAX, COLORIS e centinaia di altri programmi del genere arrivano due nuovi prodotti. Il primo è TWINTRIS di una sconosciutissima software house (svedese?): non è altro che la conversione non autorizzata del coin-op TETRIS, appunto. La seconda novità invece arriva dalla ENCORE: Pete Johnson (l'autore, fra l'altro, di WIZBALL e di ARKANOID) sta dando gli ultimi ritocchi a PERPLEXION, un altro clone dell'ormai mitico gioco russo... Nel frattempo, voci di corridoio parlano di una versione rivoluzionaria di TETRIS, chiamata, alquanto scialbamente, BLOOXEED, per ora solo coin-op...Quanti ancora?

LA PALACE MOSTRA LE CARTE

4 ASSI NELLA (OLTRE)MANICA

Grandi novità dalla PALACE! La prima è AAA. Si tratta di un gioco arcade/strategico che presenta una grafica veramente mozzafiato. Al momento non si conoscono altri dettagli, ma se l'apparenza non inganna, avremo sicuramente un TGM TOP SCORE. Proseguiamo: maggiori informazioni le abbiamo a proposito di COMPLEX. Scopo del gioco è uscire da un intricatissimo labirinto popolato da creature mostruose e desiderose di conciarci per le feste... Per concludere eccovi VOODOO NIGHTMARE, gioco in 3D isometrico intriso di magia nera. Nei panni di un impavido esploratore colpito da una maledizione voodoo e costretto a vagare in tenebrose piramidi... Uhm, l'atmosfera è quella giusta... Su SCAVENGER sapete già tutto, quindi vi rimando alla recensione che apparirà sui prossimi numeri.

LE CONSOLE INVADONO L'AMIGA

CONVERSIONI IN MASSA?

Dopo l'accordo SEGA-ELITE che ha permesso (permetterà, permetterà NdMA) di vedere sui monitor di Amiga le conversioni di alcuni dei giochi più quotati del Sega Megadrive, ecco l'accordo NINTENDO-ULTRAGAMES. Questa sconosciutissima software house americana ha cominciato a convertire i giochi della console Nintendo per Amiga, ed il loro primo titolo è TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES. Non aspettatevi grandi cose... Grandi cose dobbiamo aspettarcele invece dalla KONAMI, la quale sta convertendo i suoi giochi da NINTENDO ad AMIGA. I primi titoli saranno BLADES OF STEEL (hockey su ghiaccio, molto simile allo SLAP SHOT su SEGA MASTER SYSTEM), DOUBLE DRIBBLE (basket): se l'iniziativa avrà successo, in seguito potremo avere su Amiga tutta (o quasi) la softeca di un Nintendo. Esaltante! (Oddio, ehm...) (Cos'è quell'"oddio"? E Legend of Zelda? NdMA) Molto più esaltante è invece il fatto che proprio la Konami convertirà il coin op del film dedicato alle tartarughe ninja (come siamo caduti in basso!) campione di incassi negli USA, un picchiaduro molto ben realizzato. Meno male che non lo converte la US GOLD...

LA TITUS HA TERMINATO FIRE'N'FORGET II

Un seguito... atteso?

La TITUS (scene di panico, urla strazianti, gente che si rotola nel fango...) ha ormai terminato FIRE 'N' FORGET II. Il sequel, completamente ridisegnato rispetto al primo, si presenta come innovativo sotto diversi punti di vista. Innanzitutto guidate una super auto in grado di volare. E scusate se è poco. Poi avete un super mitragliatore e, sentite un po', addirittura un cannoncino lancia missili! Ooooh! Allora non ci resta nient'altro da fare che restare in spasmodica attesa...

LA SILMARILS CONFONDE ULISSE CON ENEA, MA EVITA ERCOLE

Abbastanza 'mitico'

Grandi novità dalla Silmarils: è ormai da rifinire un gioco di dimensioni EPICHE... Si tratta nientepopodimeno che di ODISSEY, colossal che ricalca le gesta di Enea. Ci auspichiamo che non abbia niente a che vedere con HERCULES, uno dei peggiori giochi a 8 bit mai visti nella storia dei videogames... Ma la novità più interessante è TARGHAN II. Si tratta del seguito di TARGHAN, ovviamente, picchiaduro fantasy a scorrimento orizzontale che ha ricevuto pareri contrastanti. Non era affatto male, a mio parere. A detta dei programmatori, il sequel in questione dovrebbe essere migliore sotto ogni punto di vista rispetto al mitico SWORD OF SODAN della Discovery... L'importante, diciamo noi, è esserne convinti...

IL VIAGGIO NEL TEMPO DI 'EXPLORA' ARRIVA AL TERZO EPISODIO

Tempo senza fine...

E siamo già arrivati al numero 3: di che cosa? Ma di EXPLORA, uno dei cavalli di battaglia della PSYGNOSIS. Lo scopo è sempre quello (rivedere la recensione del numero 2 su TGM N.21), ma l'interfaccia utente è notevolmente cambiata. In questo terzo episodio avremo solo tre icone a disposizione: GUARDA, PRENDI, USA. Sembra impossibile, ma i programmatori assicurano che così il gioco sarà molto più semplice e versatile dei precedenti... Questa l'ho già sentita...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA UBI-SOFT STA LAVORANDO

GIOCHI 'FOTOCOPIATI'?

La UBI SOFT (quella di PUFFY'S SAGA, per intenderci) ha terminato una sorta di beat-em-up a scorrimento orizzontale simile ad AFTER THE WAR: RANK XEROX. Perché RANK XEROX? Ebbene, perché c'entrano delle fotocopiatrici, questo posso anticiparvelo... Non c'è più religione... Altra novità è YLIAD, un clone di R-TYPE che non promette assolutamente nulla di innovativo. Caspita, da non perdere! A parte gli scherzi, il programma, pur non essendo particolarmente originale, è veramente giocabile e dotato di una grafica da "bar"... Originalità a parte, è un gioco da non sottovalutare, eh, BDB?

INFOGRAMES A TUTTO STRIP

IL SESSO NON TRAMONTA MAI...

Dopo il simpaticissimo JUMPIN' JACK SON ed il meno simpaticissimo TOYOTTES, la software house francese famosa nel mondo per i suoi brandy...ehm, bè, sì, quella lì, torna riproponendoci un seguito. Si tratta nientepopodimeno che di TEENAGE QUEEN 2 il quale, sulla carta, ha la pretesa di far impallidire tutti i prodotti del genere... Tsè, staremo a vedere...

PSYGNOSIS — UN NOME, UNA GARANZIA

CRONACHE DI SUCCESSI AUTUNNALI

Se parliamo di uno dei cloni di DEFENDER più riusciti, a cosa pensate? Ovviamente a STAR RAY... Ebbene, nei prossimi mesi ne vedremo un altro, destinato a far colpo non certo per l'originalità quanto piuttosto per grafica ed animazioni. Stiamo parlando di ANARCHY, mega spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale prodotto nientepopodimeno che della PSYGNOSIS (un nome, una garanzia), e realizzato dagli stessi programmatori di BAAL e di BLOOD MONEY (ST). Ma la software house tedesca ha promesso altre grandi novità. La prima è FIRESTONE (titolo provvisorio) un platform game coloratissimo (48 colori sullo schermo contemporaneamente) che ci porta in un mondo (composto da 8 livelli) popolato dalle creature più bizzarre e antipatiche che si siano mai viste. FIRESTONE è la risposta tedesca ad platform game della SYSTEM 3, FLIMBO'S QUEST, che ha ottenuto lodi e consensi da tutte le platee. Parliamo d'altro: vi ricordate quando mesi fa parlammo dell'avvicinamento dei programmatori inglesi e tedeschi al mondo delle console? Beh, proprio la PSYGNOSIS ha recentemente firmato un contratto che gli permette di sviluppare, entro due anni, un numero imprecisato di giochi per PC ENGINE e per FM TOWNS, entrambi su CD ROM. Perché? "Perché non c'è pirateria, si guadagna molto di più e le soddisfazioni sono certamente maggiori", classica risposta... Nel frattempo, però, il progetto più ambizioso resta, comunque, WITHCRAFT. Ancora in fase di strutturazione e di concepimento avanzato, WITHCRAFT sarà una sorta di arcade/adventure colossale (si parla di 4 o 5 dischi per la versione Amiga) destinato a lasciare un segno nel mondo del gioco computerizzato. Per ora non si conoscono altri particolari, se non qualche schermata fissa disegnata con il DELUXE PAINT III, ma state certi che non appena sapremo qualcosa di più preciso ve lo comunicheremo immediatamente! Precisazioni possiamo darvele, comunque, a proposito di TEMPUS, un gioco ad esplorazione molto simile a un DUNGEON MASTER (MA, trema!) (non vedo, non credo NdMA) di dimensioni bidibidiche nel quale dovete ritrovare quattro oggetti sparsi nella terra di TIMELORD... Più di duecento personaggi differenti che incontrerete nel corso della vostra avventura potranno aiutarvi, ingannarvi o, nel peggiore dei casi, farvi la pelle. I programmatori della PSYGNOSIS promettono un'interazione nettamente migliore (qualitativamente e anche quantitativamente) rispetto a DM e una grafica semplicemente sbalorditiva (5 scrolling parallattici in un gioco di ruolo vi dicono niente?) (e che cos'è che devi far scrollare se è tipo Dungeon Master? NdMA). Annunciato per Amiga, a Dicembre.

NOVITA' TARGATE MAGIC BYTES

DIVERTIRSI UN MONDO (CIBERNETICO)

E' una delle migliori software house del globo, se non la migliore. Di chi stiamo parlando? Ma certo! Dopo i magnifici BLUE ANGELS, TOM & JERRY 1 e 2 e WALL STREET, l'eccezionale software house tedesca MAGIC BYTES torna a stupirci con CYBER WORLD, un arcade adventure nel quale ci troviamo in un mondo futuristico diretto da un computer fuori di testa. Se è come i precedenti titoli, CYBER WORLD è sicuramente da lasciare al negoziante...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO CO

Non possiamo più ignorare i possessori delle nuove console giapponesi che, di mese in mese, si fanno sempre più numerosi e le loro richieste si fanno sentire, sopratutto nella Posta. Considerando l'elevato prezzo con il quale vengono vendute da importatori privati in Italia, il fenomeno "console" è già fin d'ora piuttosto promettente pur non avendo ancora raggiunto successi di vendita imponenti. Probabilmente la situazione cambierà radicalmente con il lancio ufficiale delle nuove console. E' stato annunciato, infatti, che a partire dai primi mesi del 1991 , la NEC importerà in Europa il PC ENGINE ed il SUPER GRAFX senza alcun intermediario. La vendita comincerà in Inghilterra e si estenderà poi, al resto d'Europa. Il SEGA MEGADRIVE sarà invece commercializzato in tutta Europa da diversi importatori a carattere nazionale. In Italia si parla della Giochi Preziosi. Si sa poco sul prezzo e sulla data ufficiale di vendita. Maggiori delucidazioni potremo fornirvele nei prossimi mesi.

AMIGA 3000*
Microprocessore 68030 16/25 MHz, 2 MB Ram, HD QUANTUM40-100 MB, Amiga Dos 1.3/2.0, ECS, Risoluzione 1280 x 512 senza interlacciamento
AMIGA VISION
*a partire da Lit. 5.500.000 + IVA
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283
COMMODORE POINT
IBM COMPATIBILI
ULTIMISSIME NOVITA'
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA 500 + Modulatore TV + Joystick + 10 Games
Lit. 839.000
Espansione con clock 512Kb + 10 Games
Lit. 169.000
TOWER 80286 GIS
Microprocessore 80286 16MHz
2 MBytes Ram, HD 40 MBytes
1 FDD 3 1/2 1.44 MB, 1FDD 5 1/4 1.2 MB, Mouse
Scheda grafica Super VGA 1024x768
Monitor VGA 1024x768 colori, MS-DOS 4.01
Lit. 2.990.000 + IVA

NEWS CONSOLE: SEGA MEGA DRIVE, LYNX, GAME BOY
(per il PC ENGINE vedere ZZAP!)

■ La SEGA ha presentato ufficialmente all'ultimo CES di Chicago la sua ultima creazione. Stiamo parlando del GAME GEAR, la risposta alle precedenti console portatili della NINTENDO, dell'ATARI e della NEC, rispettivamente GAME BOY, LYNX e TURBO EXPRESS. Il GAME GEAR ha il classico display a cristalli liquidi (lo schermo misura 8,15 cm) ed ha carattistiche veramente interessanti. La risoluzione è di 480x146, scusate se è poco, e si possono utilizzare 32 colori contemporaneamente presi da una palette di 4096. Non parliamo poi del sonoro, semplicemente galattico: 3 voci più effetti speciali indipendenti a non finire. Stupisce, comunque, il fatto che il GAME GEAR abbia "solo" 8 bit e che la sua velocità sia "solo" di 3,58 MHz (per la cronaca, quella del PC ENGINE Ë di 7,2 MHz). La memoria? 8 Kb di Ram e 16 Kb di Ram video. La compatibilità? Inesistente, ed anche questo che stupisce molto gli esperti del settore. Non si potrà utilizzare infatti, né il software del Master System, né quello del Megadrive (o Genesis). La SEGA ha intenzione di lanciare un nuovo formato in grado di dimostrare le enormi potenzialità della "piccola macchinetta". Il software disponibile per ora è piuttosto scarso (quantitativamente!) e consiste in tre giochi che sono SUPER MONACO GP (ayeah!), COLUMS e PENGO, ma sono attese grandi novità...

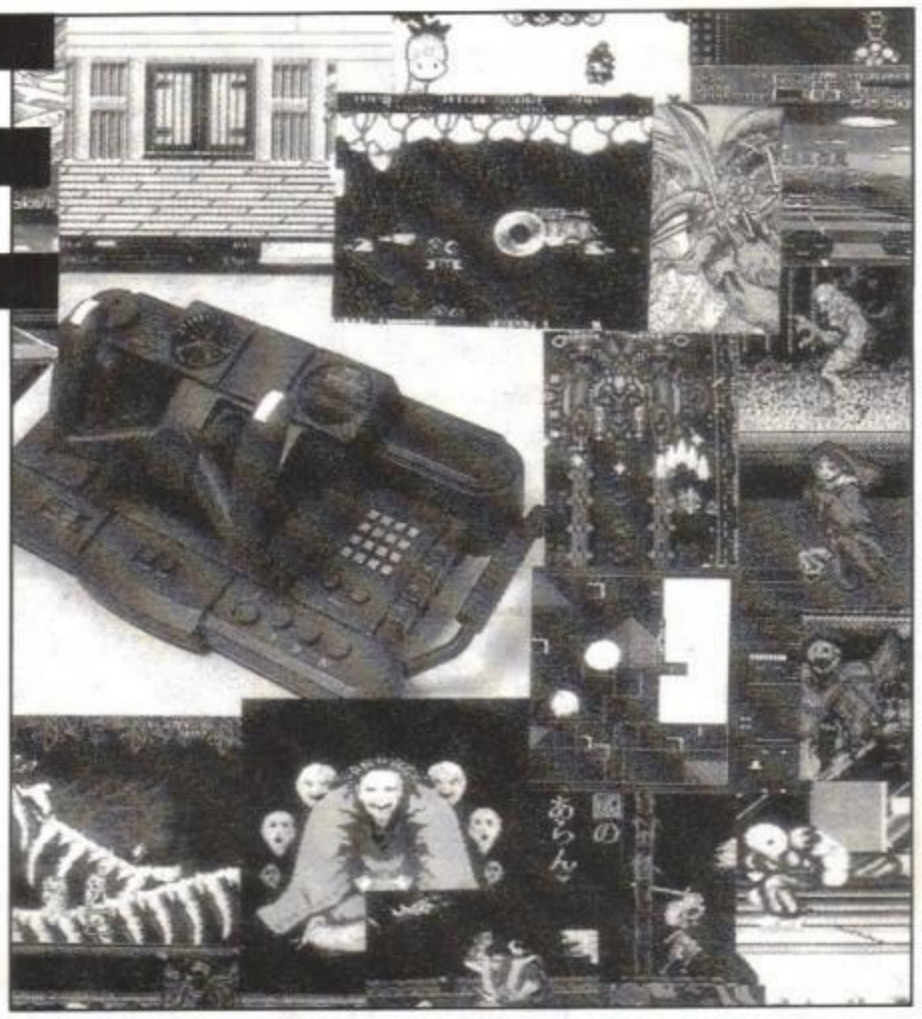
■ Poteva non rispondere la NEC? Suvvia, non scherziamo... Ecco infatti il famigerato TURBO EXPRESS, dotato del microprocessore del PC ENGINE, il 65CO2, sonoro stereo, autonomia delle pile di tre ore circa, pesa mezzo chilo e le sue dimensioni sono 175x105x43, naturalmente mm. La risoluzione è ottima e surclassa di brutto il LYNX (238x312 contro i "miseri" 160x102 della console Atari). I colori disponibili sono 512 e per quanto riguarda il software, beh, basta dire che usa gli stessi giochi dell'Engine...

■ Dopo la diffidenza iniziale sembra proprio che il LYNX stia conquistando i teenagers americani. E' cominciata alla grande una nuova campagna pubblicitaria che attacca in modo diretto i "rivali" dagli

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NSOLE



occhi gialli: GAME'S OVER, GAMEBOY, cioè, IL GIOCO E' FINITO, GAMEBOY. Ricordiamo, infatti che in USA è possibile sputt... ehm, comparare due prodotti in una stessa pubblicità (vedi COCA COLA & PEPSI). Il software è in continuo aumento ed i nuovi titoli sono entusiasmanti:

ZARLOR MERCENARY, uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale che è tutta una serie di citazioni videoludiche: da XEVIUOS a SLAP FIGHT!

SLIME WORLD, un gioco colossale che permetterà di essere giocato da otto persone contemporaneamente (!) e che ci porta in un mondo di mostri, caverne, cunicoli senza apparente via d'uscita.8 mega livelli per un mega gioco!

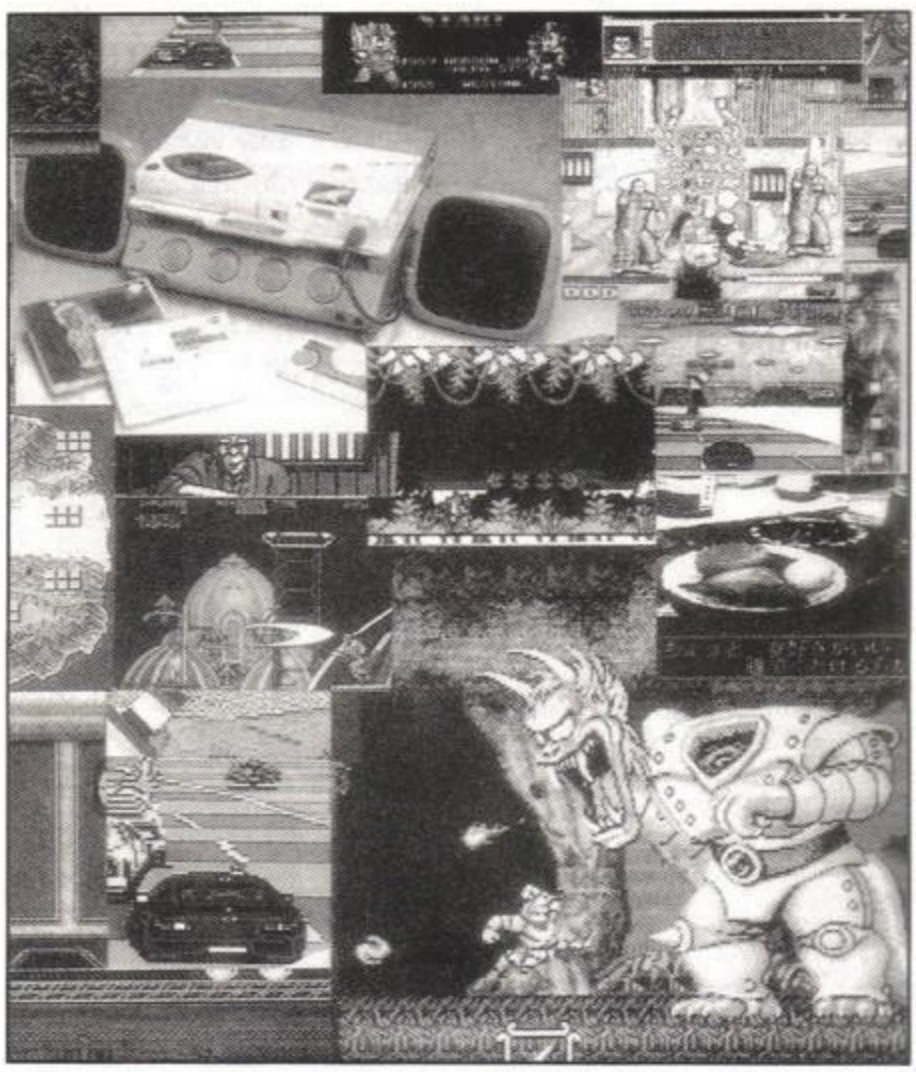
3D BARRAGE, una sorta di puzzle-game complicatissimo che vi porterà a frequenti crisi di nervi...

PAPERBOY, magnifico adattamento di uno dei coin-op più divertenti della storia: guidate un postino bicicletta-ro alle prese con cagnacci stressanti, automobilisti criminali e bambinetti pestiferi...

KLAX, uno dei tanti "figli illegittimi" di TETRIS, convertito a perfezione dalla DOMARK/TENGEN

RYGAR, un incrocio fra GHOST'N GOBLINS e RASTAN che deludette, ai suoi tempi, i possessori di C64, Speccy e C. Eccellente la grafica e superlativa la giocabilità: è l'ora della riscossa!

GAUNTLET 3, che ci porta in una serie di labirintici mondi alla ricerca di fama, tesoro e ricchezza. Semplicimente spaziale.



ROAD BLASTERS, uno dei primi giochi d'azione per il LYNX. A bordo di una futuristica auto dovete percorrere strade bazzicate da assassini motorizzati che faranno di tutto per eliminarvi. Un'altra conversione di sicuro successo..

VINDICATORS, le conversioni non sono finite, ed ecco che la DOMARK/TENGEN torna proponendo una guerra futuristica tra carriarmati e mezzi ultra corazzati. E' forse il titolo meno entusiasmante...

WARBIRDS, un incrocio fra WINGS (CINEMAWARE) e AFTERBURNER... Ambientato durante la Prima Guerra mondiale, WARBIRDS (Uccelli di Fuoco, MA niente battute...) ci porta nei cieli in 3D per affrontare le flotte aeree più agguerrite che si siano mai viste.

XENOPHOBE, accolto freddamente per 8 e 16 bit dalla critica specializzata, la nuova versione per LYNX promette molta più azione e divertimento. E ricordiamo che la parola "carimenti lunghi e noiosi", ora, non ha più senso...

RAMPAGE, gioco guerrafondaio proveniente dalla sala giochi che ci mette nei panni di un mostro alquanto suscettibile e desideroso di abbattere il maggior numero possibile di palazzi...

Ma le novità non sono finite qui: da qui a Natale vedremo una serie di novità entusiasmanti. Qualche titolo? BLOCK OUT, SCRAPYARD DOG (Dinamyte Dux style) APB, CYBERBALL 2072, NINJA SPIRITS, TURBO SUB (battaglia sottomarina con sub armati fino ai denti), GRID RUNNER (JEFF MINTER IS BACK!!!), CHECKERED FLAG (simulazione automobilistica), e, infine, WORLD CUP SOCCER (Slurp!). E' ora che cominci a mettere via i soldi...

- **Il GAMEBOY,** naturalmente, non sta certo a guardare, e, per contro, ha stipulato contratti a non finire con le software house britanniche più valide. E' il caso della OCEAN che sta adattando per la piccola console della NINTENDO, nientepopodimeno che THE UNTOUCHABLES e ROBOCOP. Bel colpo! La NINTENDO si è

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

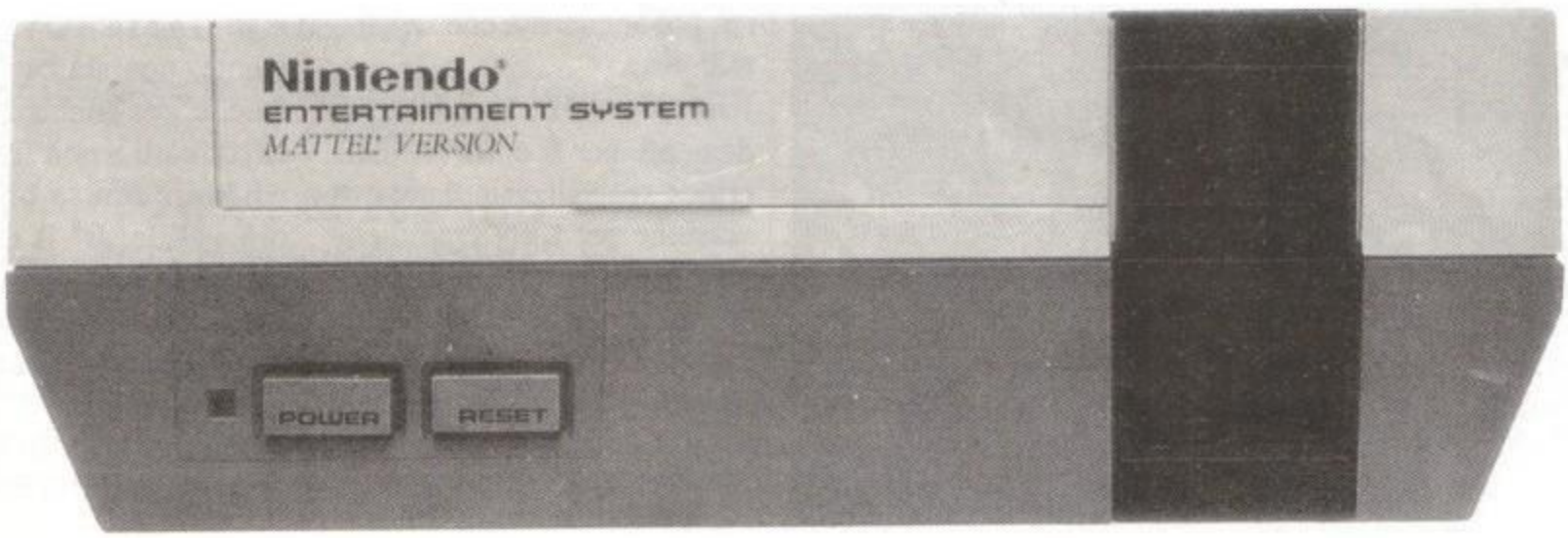
poi assicurata di tutti i diritti per il seguito dello spin-off in questione, cioè ROBOCOP II. Ma non è finita: anche la ACCOLADE è stata agganciata dai kamikaze giapponesi che hanno praticamente imposto loro di realizzare E-MOTION per la loro console... Il gioco si chiamerà THE GAME OF HARMONY (sarà, ma ogni volta che ci gioco, va finire che prendo a calci l'Amy... NdMBF) e lo vedremo per Natale.
Anche la TAITO è ormai lanciatissima: 4 nuovi giochi sono in preparazione per il GAMEBOY, e cioè: INDIANA JONES, TARGET RENEGADE, DEMON SWORD (tre mondi composti da sette livelli in un universo di magia e di avventura) e WRATH OF BLACK MANTA (un picchiaduro di quelli tosti).

Altri HIT già disponibili da qualche mese sono BATMAN, HYPERLOAD RUNNER, VOLLEYBALL, BUGS BUNNY, DRACULA, KAKUMUN SNACK, PINBALL PARTY, SOCCERBOY, CASTLEVANIA, SOKOBAN, SPACE INVADERS, QUARTH, WARRIORS, NAVY BLUE, TENNIS, MICKEY MOUSE, BOXING, NEMESIS, PENGUIN LAND WORLD BOWLING, TRUMP BOY, POPEYE, PENGUIN WAR, SNOOPY, QIX, PUZZLE BOY, DEAD HEAT SCRAMB,MOTOCROSS, VAMPIRE, SOLAR STRIKER, e, se non lo sapevate già, NORTH STAR KEN!!!

- Ma gli accordi non riguardano solo le console portatili...

SEGA MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS: nel giro dei prossimi mesi vedremo su questa magnifica macchina alcuni dei migliori giochi della software house ormai mitica per i possessori di AMIGA, e cioè: POPULOUS, ZANY GOLF, BUDOKAN. Non è ancora stato confermato, ma pare che uscirà una versione leggermente modificata di POPULOUS anche per PC ENGINE...
READYSOFT: sembra impossibile, ma gli americani creatori di capolavori (o di schifezze, a seconda dei punti di vista) come DRAGON'S



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

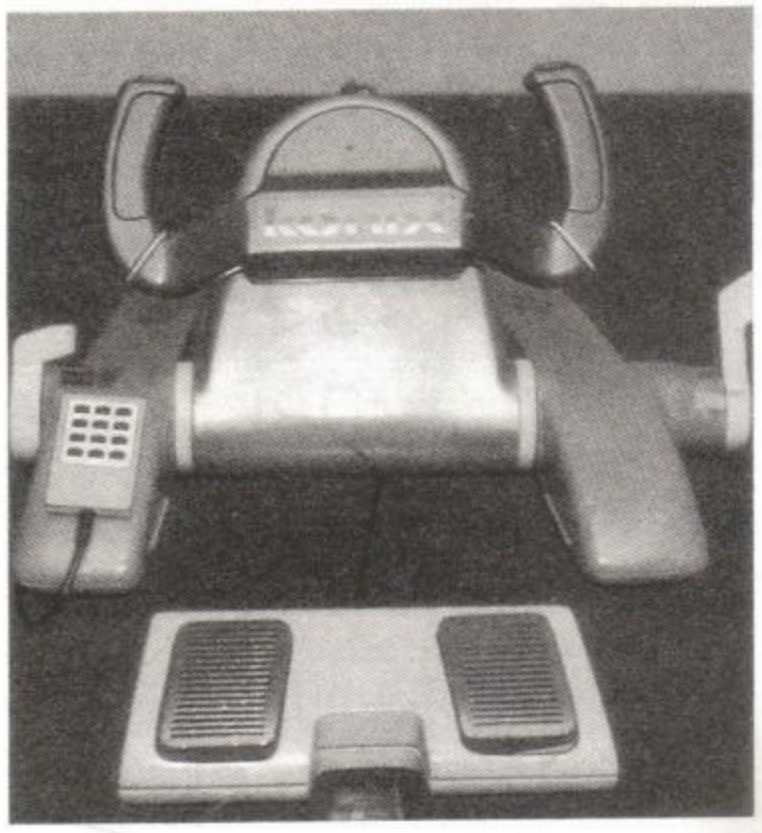
LAIR e SPACE ACE stanno cercando di adattare il loro cavallo di battaglia, DRAGON'S LAIR, appunto, su MEGADRIVE...
Numerosissime altre software house britanniche hanno stretto accordi con il colosso nipponico del divertimento elettronico, e le prime novità cominciano ad arrivare. E' il caso della TENGEN, millantata software house dalle (in?) dubbie capacità, che ha presentato i suoi giochi per la console giapponese: KLAX,PAPERBOY, HARD DRIVIN, ROADBLASTERS, RBI BASEBALL II. Auguri... Ehm...
Nel frattempo sono stati annunciati per Natale la bellezza di 30 giochi nuovi e si parla di una serie di simulazioni sportive impressionanti. Comunque, la notizia più... più, è che la mega super ultra semi-dio (che a me, comunque, non entusiasma più di tanto, NdMBF) rock star MICHAEL JACKSON ha "concesso" alla SEGA di realizzare un gioco ispirato al suo (unico) film, MOONWALKER. A chi di MICHAEL JACKSON non importa un gran che, può sempre scrutare le altre novità già annunciate, e cioè:

SUPER MONACO GP
THE REAL GHOSTBUSTERS
BATMAN POWER DRIFT
HARD DRIVIN'
TURBO OUT RUN
THE STRIDER
E-SWAT
SPIDERMAN
DJ BOY II
CYBERBALL

Il MEGADRIVE è ormai lanciatissimo ed ha un futuro più che sicuro...

NUOVA CONSOLE IN ARRIVO...
AAAAARRRRGGHHH!!!

No, non è possibile. Sta per uscirne un'altra. Ormai abbiamo perso il conto. No, non stiamo parlando del NEO GEO, quella ormai è "vecchia", ma del nuovissimo "mostro" a 16/32 bit prodotto nientepopodimeno che dalla DATA EAST... Si chiama DECO ed ha solo un obiettivo: diventare la numero uno, surclassando i rivali numero uno: SNK! I primi giochi che vedremo saranno ROBOCOP, DRAGON NINJA, VAPOR TRAIL e CRUDE BUSTER. Qualcuno è interessato ad acquistare il mio COLECO VISION quasi nuovo?



HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:

Il nuovo Commodore-Point nel cuore di Genova !!!
Primo con Amiga 3000 !

L'unico dove potrete trovare tutto per soddisfare ogni vostra esigenza dal gioco all'applicazione professionale.

Tutte le più novità ardware, il software originale per Amiga, C-64, PC e Compatibili

Amiga 500 Appetizer con Exp. ad 1 mega	L. 950.000
Espansione di memoria 512K senza clock	L. 140.000
Drive esterno per Amiga (mecc. chinon)	L. 195.000
Drive interno per A/2000 (chinon)	L. 140.000
Espensione di memoria per A2000 microbooting 8-up 2/8 mega	TELEFONARE
Amiga 2000 desktop video	TELEFONARE
Amiga 3000 tutti i modelli	TELEFONARE
Commodore 64 kit grandprix, scuola	L. 370.000
Commodore 64 kit light fantastic	L. 415.000
Action replay Amiga	L. 175.000
Modem comp. hayes 1200 baud	L. 239.000
Midi in out thru	L. 55.000
Mouse di ricambio per Amiga e PC Commodore	L. 50.000
Cabinet professionale per A/500	L. 130.000

... ed ancora
Un mare di prodotti sempre a disposizione...
Si effettuano spedizioni in tutta Italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica

ECR Elettronica produce hardware per C-64 e Amiga, a livello amatoriale e professionale, i nostri prodotti si sono affermati per la loro qualità, rapporto con il prezzo non solo in Italia ma anche in Austria e Germania.

Videogenlock MK II	L. 360.000
Pal-RGB Splitter	L. 235.000
Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1 C-64	L. 115.000
Televideo MK.2 Amiga	L. 215.000
Framer overscan	L. 1.090.000

NOVITA'

Espansione 1.5 Mega per A500 TELEFONARE

Offerta speciale del mese:
Videogenlock A/2000 scheda interna a sole L. 310.000 (Offerta limitata).

Si effettuano sconti per Rivenditori.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW —

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES - FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI - TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS DELLA SENSIBLE SOFTWARE E UNA RIVOLUZIONARIA SIMULAZIONE DI TENNIS. L'USO INNOVATIVO DI GRAFICA VETTORIALE HA PERMESSO LA CREAZIONE DI UN TENNIS CON UNA GIOCABILITA ED UNA SERIE DI CARATTERISTICHE MAI RAGGIUNTE FINORA DA ALTRI PROGRAMMI DEL GENERE.

Screenshots
various systems.

"E' esaltante, superiore agli altri giochi del genere, molto divertente sia per l'amatore che per il professionista, il miglior simulatore sportivo degli ultimi anni!"

ZZAP 94% ZZAP SIZZLER

- Un impressionante nuovo sistema di animazione a 3D.
- Quattro livelli di abilità: amatore, semi-professionale, professionale ed asso.
- Vista del campo di gioca da 10 diverse angolazioni (infinite nelle versioni Amiga ed Atari ST).
- Impara ed esegui il dritto ed il rovescio.
- Controlli realmente la direzione dei colpi.
- Ottima colonna sonara.
- Per uno o due giocatori.
- Voci degli arbitri di Wimbledon digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Salvataggio della partita in qualsiasi istante.
- 64 diversi avversari, con 16 possibili gradi di abilità.
- 72 tornei da giocare tutti basati su eventi reali: vengono riprodotte le condizioni originali... ed i favolosi premi!
- Quattro diversi terreni di gioco: erba, terra, tappeto e cemento – ognuno riflette le condizioni reali del gioco.
- Fotografie digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Scegli tra 22 tornei per giocare una completa stagione tennistica contro il campione del mondo e cerca di conquistare l'ambito premio di un milione di dollari.

• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • AMIGA •

In vendita per corrispondenza da LAGO Soft Mail Via Napoleona,16 - 22100 COMO - Tel. 031/300174

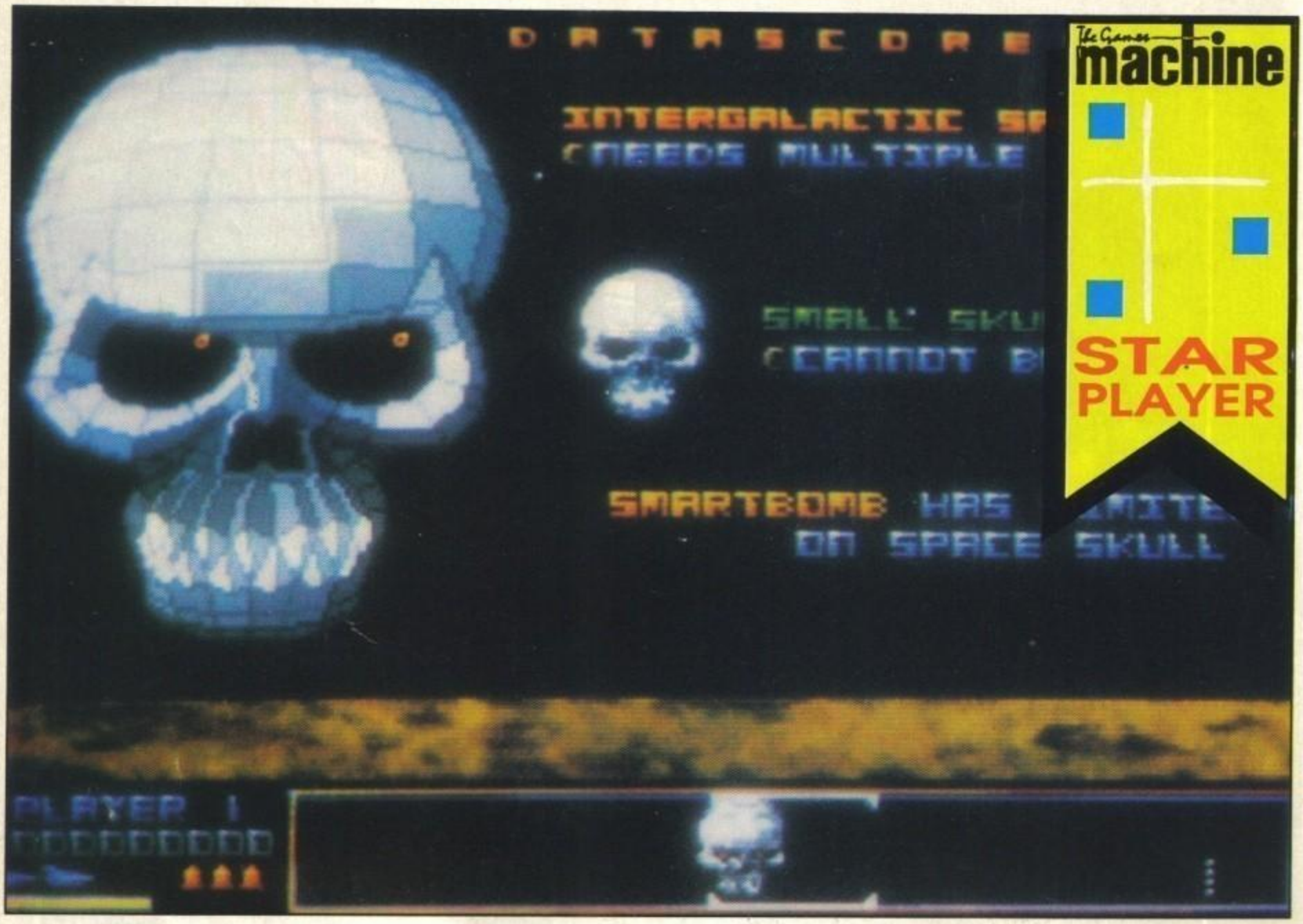
PALACE

http://www.oldgamesitalia.net/

da: SOFTEL Via A. Salinas, 51/B - 00178

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



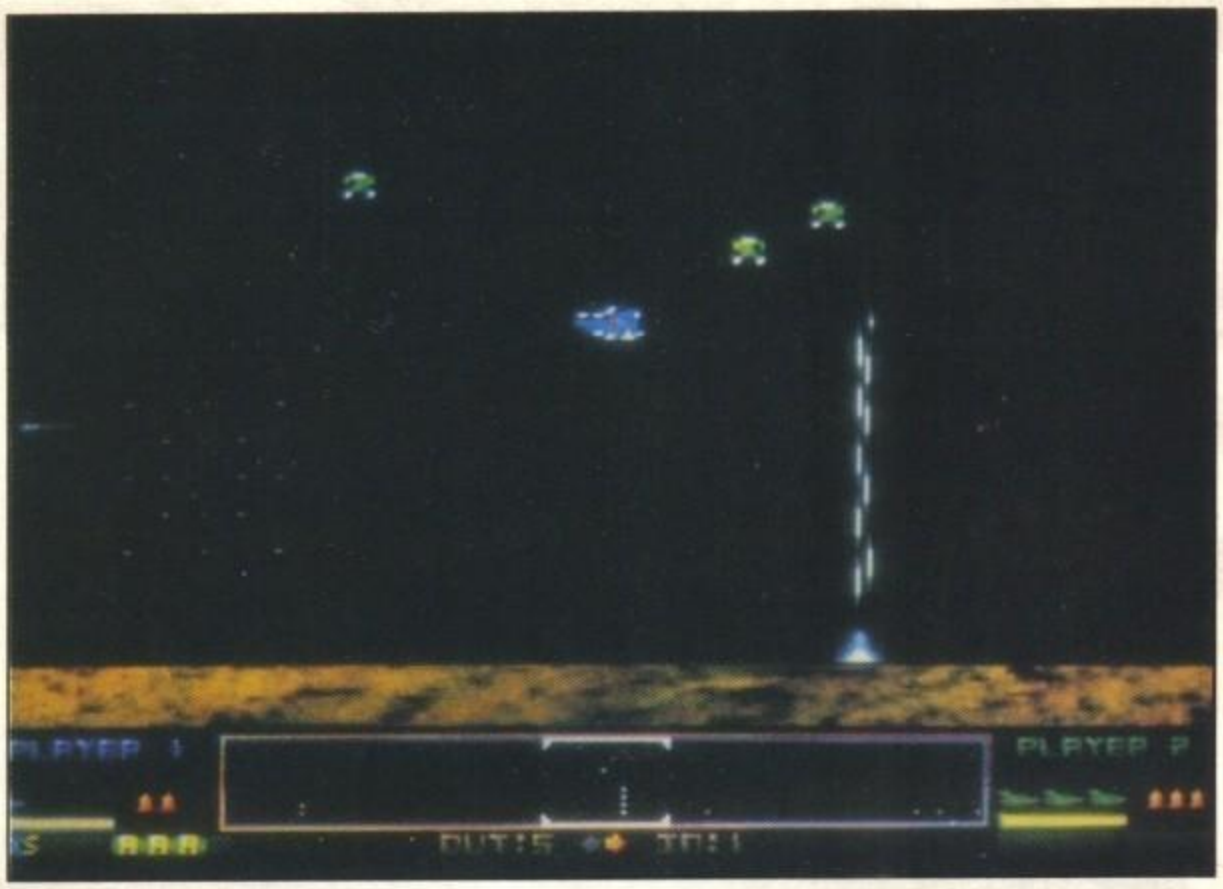
DATAST

Se avete circa vent'anni come me certamente non potrete dimenticarvi di uno dei primi giochi spaziali ad averci entusiasmato e svuotato le tasche per mesi interi, sto parlando di Defender (meglio conosciuto come Zero perché di versioni originali ce ne erano ben poche in giro). E così un giorno vi potrebbe capitare di caricare un titolo nuovo chiamato Datastorm e ritrovarvi di fronte quello stesso fantastico gioco (già ispiratore di innumerevoli imitazioni) che se possibile è stato ulteriormente migliorato, proprio una bella sorpresa!

Da qualche parte non troppo determinata della sconfinata galassia è accaduto che una supernova distruggesse il prosperoso pianeta Xerses trasformandolo in pulviscolo cosmico (che per chi non l'avesse intuito non è troppo confortevole da abitare). Fortunatamente però gli scienziati del paese avevano previsto in tempo il prossimo impatto con la stella approntando otto capsule di sopravvivenza dove contenere i cittadini che una volta ibernati sarebbero stati condotti su un nuovo pianeta abitabile dove trasferirsi. Per fare questo gli esimi studiosi hanno messo a punto un complicato sistema di teletrasporti che passando da un pianeta ad un altro avrebbe portato i profughi alla destinazione prefissata. Purtroppo però i pianeti da attraversare sono abitati da razze aliene che per via di quello stranissimo morbo altamente contagioso che fin dalla notte dei tempi ha colpito tutti gli alieni di ogni videogioco non vogliono fare altro che eliminarvi per sempre dalla faccia dello spazio. Il vostro compito è quello di guidare un caccia stellare a protezione degli otto moduli che vanno raccolti uno ad uno e portati al teletrasporto, nel frattempo però dovrete vedervela con gli innumerevoli nemici che abitano ciascun pianeta; quel che è peggio però è il fatto che non solo questi cercheranno in tutti i modi di farvi la pelle, ma dovrete anche fare i conti con un tipo particolare di alieno specializzato nel rapimento delle capsule di sopravvivenza, che si pos-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sono muovere solo sulla superficie planetaria, se non lo eliminerete prima che sia riuscito a catturarne uno e portarlo fuori dall'atmosfera non solo avrete perso quel modulo, ma l'alieno diventerà superveloce e molto più pericoloso, la stessa cosa avviene per ogni nemico presente nello schermo qualora vengano eliquadri poi ci si deve confrontare con dei nemici mastodontici tipo strane meduse o teschi ghignanti che spesso e volentieri occupano tutto lo schermo e che necessitano di svariate raffiche per essere ridotti alla ragione. Questo è più o meno tutto quanto per quanto riguarda il gioco in sé, un accenno poi alle opzioni che prevedono tre velocità diverse (la terza e più veloce è veramente pazzesca) e la possibilità di giocare anche in due sia alternati che contemporaneamente, in ogni caso comunque vi posso assicurare che ci sono veramente pochi giochi che mettono così a dura prova i vostri riflessi (e se volete anche i nervi), provare per credere!

ORM

VISIONARY DESIGN

Amiga

Probabilmente non tutti condivideranno questa votazione, ma secondo il mio parere Datastorm è uno dei migliori sparaefuggi in circolazione (sicuramente il più veloce!) ed è oltretutto anche una fantastica conversione di quello che dopo Space Invaders e forse Scramble è stato il gioco spaziale più amato fra quelli della prima generazione: l'indimenticabile Defender. Se considerate che la realizzazione tecnica è quasi impeccabile (peccato per il portale che lampeggia ogni tanto rovinando uno scrolling altrimenti perfetto) e che il tutto è stato condito da schermate varie di buon livello non credo proprio che vi convenga lasciarvelo sfuggire, anche in questo caso è un pezzettino di storia che vi portate a casa.

Globale 90%

minate tutte le capsule e in quel caso (non per fare l'uccello del malaugurio) vi posso assicurare che la vostra fine non si farà attendere per molto. Ripulito il pianeta vi verrà accreditato un bonus per i moduli superstiti che verranno depositati sul nuovo pianeta dove dovrete ricominciare nuovamente l'operazione di recupero; fortunatamente comunque potete disporre, anche se essendo in numero limitato dovete ricorrervi solo nei casi di estrema emergenza, di superbombe che eliminano ogni cosa presente sullo schermo così come vanno utilizzati con parsimonia anche degli scudi che vi proteggono dai proiettili e da qualsiasi impatto che altrimenti risulterebbe fatale; altro aiuto arriva da alcune armi supplementari che vengono lasciate da certi alieni e che vanno poi raccolte passandoci sopra con la vostra navicella. Ogni tot

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BACK TO T
PART II

Date un'altra occhiata al titolo prima di darvi a manifestazioni di gioia. No, non si tratta di Future III come probabilmente vi aspettavate, ma dello stagionato (passato sui nostri schermi da un annetto) Future II, ormai disponibile su videocassetta così come il primo. Se invece attendete l'ultimo della serie (o il primo, cronologicamente parlando) dovrete aspettare ancora qualche mese per l'uscita in tutte le sale italiane.

Il gioco segue a grandi linee la vicenda del film ed è diviso in cinque sezioni. L'avventura di Marty inizia nel 2015. Nei suoi pellegrinaggi attraverso il tempo Doc Brown ha inciampato nell'ipotetico (in quanto può essere cambiato) futuro del figlio di Marty, decisamente bisognoso di una raddrizzata. Per impedire che Marty Jr sia coinvolto nei loschi traffici di Griff (parente del precedente antagonista Biff), devono fare in modo che non si unisca alla banda di Griff.

Marty deve andare al Cafe 80's e, nei panni del figlio, rifiutare una scorribanda notturna con la gang. Insorgono naturalmente problemi, ed il nostro eroe è costretto ad una precipitosa fuga. Su un Hoverboard Marty deve dirigersi verso il municipio cercando di respingere gli attacchi di Griff e dei suoi degni compari.

Nella folle corsa ci saranno naturalmente i soliti ostacoli. Macchine che tentano di stirarlo mentre gli scagnozzi di Griff non vogliono che il suo sangue. Anche il limite di tempo è d'obbligo, riportato nella parte inferiore dello schermo insieme ad energia e numero di vite rimaste. In aiuto giungono invece provvidenziali Speedup e Powerup, per incrementare l'energia dell'Hoverboard e quella di Marty, e Accelerate per incrementare la velocità dello scrolling, sparsi lungo la strada.

Una volta uscito da questo casino, lui e Doc scoprono che Jennifer (la ragazza di Marty) è stata ritrovata priva di sensi dalla polizia e riportata a casa, dovranno quindi correre a salvarla ed impedire che incontri se stessa nel futuro. Per questo vi viene visualizzata una piantina della casa attraverso cui guidare Jennifer tramite un puntatore ad otto direzioni (a seconda della direzione che state puntando lampeggerà la porta corrispondente) cercando di non incontrare nessuno nella casa. Quando spostate Jennifer in una stanza gli altri personaggi si muoveranno attorno ad essa, pensate quindi attentamente ma rapidamente alla prossima mossa.

Doc e Marty riescono a tornare al 1985 per scoprire che nel frattempo le cose sono un po' cambiate. Sembra che nel 2015 Biff (il vecchio) abbia trovato una rivista sportiva che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

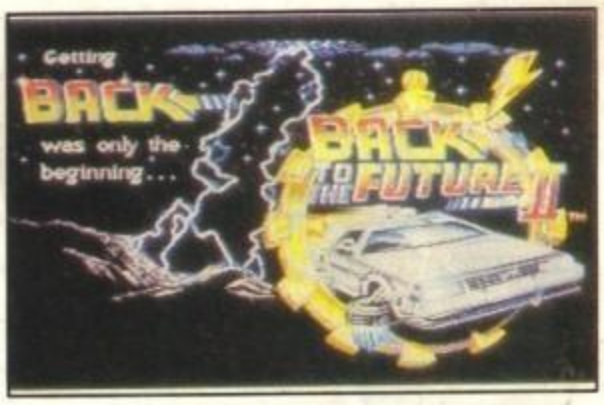
http://www.oldgamesitalia.net/

HE FUTURE

IMAGEWORKS

Marty aveva gettato dietro le insistenze di Doc, rubato la macchina del tempo e, tornato al 1950, abbia dato il giornale al giovane Biff per poi tornare al futuro senza essere scoperto da Doc e Marty. Utilizzando il giornale il giovane Biff può conoscere in anticipo tutti i risultati sportivi dal 1950 al 2000, capacità che ha ampiamente utilizzato per fare un sacco di soldi. In breve è diventato l'uomo più ricco di Hill Valley, di cui ora si è impadronito ed in cui controlla traffici loschi quali giochi d'azzardo, prostituzione, ecc... Bisogna quindi inseguire il vecchio Biff nel 1950, recuperare l'almanacco e tornare al futuro. Tornando per un attimo al 1985, sarà abbastanza dura per voi cercare di aiutare Marty a lasciare la fortezza del vecchio Biff pullulante delle sua guardie del corpo. Diverse armi sono sparse lungo il percorso a scrolling orizzontale mentre, correndo, cercate di liberarvi dei vostri inseguitori. Superata questa fase vi troverete al quarto livello, nel 1955. Qui, sempre inseguito dai compari di Biff (il giovane), Marty inciamperà in se stesso (nel primo film) mentre suona sul palco alla festa di fine anno. Come nel secondo livello occorrerà velocità e prontezza mentre, entro un certo limite di tempo, dovrete cercare di ricomporre un'immagine di Marty che suona la chitarra, presentata in ordine sparso proprio come quei vecchi puzzle. Si arriva finalmente all'ultimo livello, l'inseguimento a Biff (quello vecchio) nel tentativo di recuperare il giornale. Similmente al primo livello vi trovate sull'Hoverboard, evitando ostacoli assortiti che variano dai tombini alle macchine, dai lavori in corso ai pedoni, e cercando di affiancarvi alla macchina per recuperare la preziosa rivista.

I cinque sotto giochi, specie il puzzle del quarto livello, sono una piacevole variazione rispetto al carattere ripetitivo della maggior parte dei tie-in (come il primo Back to the Future). Nonostante nessuna delle sezioni sia particolarmente impressionante, sono comunque legate in qualche modo alla vicenda, l'unica mia recriminazione è che il gioco non procede allo stesso ritmo del film. Comunque sia, comprate questo gioco e, scusatemi le battuta d'obbligo, il futuro sarà nelle vostre mani...



ST

Una bella sequenza iniziale con la De Lorean che vola via per poi sfrecciare indietro introduce un gioco abbastanza deludente. Certo, la maggior parte della grafica è buonina, ma lo sprite principale non rassomiglia neanche a Marty McFly. Anche per un computer a 16-bit è parecchio lento, specie se comparato ai frenetici ritmi del film. Per fortuna , anche se il sonoro non è ai livelli del film, è comunque notevole e varia da scena a scena.

Globale 75%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WELL

INFOGRAMES

Nonostante il vecchio Gorby stia facendo del suo meglio, rischiando anche grosso, per mettere un po' in ordine (o in disordine, dipende dai punti di vista) nell'Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche non sono cambiate molte cose per ora. A parte il Bolshoi, "Das Kapital" di Marx (che però era tedesco NdT) (sentite come la notevole vena di campanilismo si faccia sentire in questa frase carica di orgoglio scritta da un redattore di vaghe origini alemanne — che poi l'è Giorgi, veh — ... NdMA), nuvole radioattive, stani copricapi e ghiaccioli l'occidente non ha particolarmente beneficiato di questa nuova apertura. In particolare l'industria del software ne ha ricavato molto, molto poco. La cosa non sorprende più di tanto, visto che solo per procurarsi uno ZX80 Nuova ROM occorrono milioni di patate e diverse settimane di attesa (fino a qualche tempo fa occorreva anche la tessera del Partito). Così, se chiedete a qualche Colbacco il nome di un videogioco russo vi risponderanno "Errr... Uhmmm...." o "Da! Tetris" (qualche sprovveduto potrebbe tentare un "Karnov" ma non lasciatevi ingannare NdT).

Come tutti oramai sapranno l'evolutissimo schema di gioco di Tetris consiste nell'incastrare tra loro, senza lasciare spazi, forme multicolori che cadono a velocità sempre crescente. La grafica era altrettanto semplice (per non dire di peggio) ma di una giocabiltà tale da portarlo addirittura al bar con due coin-op, in una versione per due giocatori ed una per giocatore singolo in cui i punteggi più alti vengono premiati in pecunia.

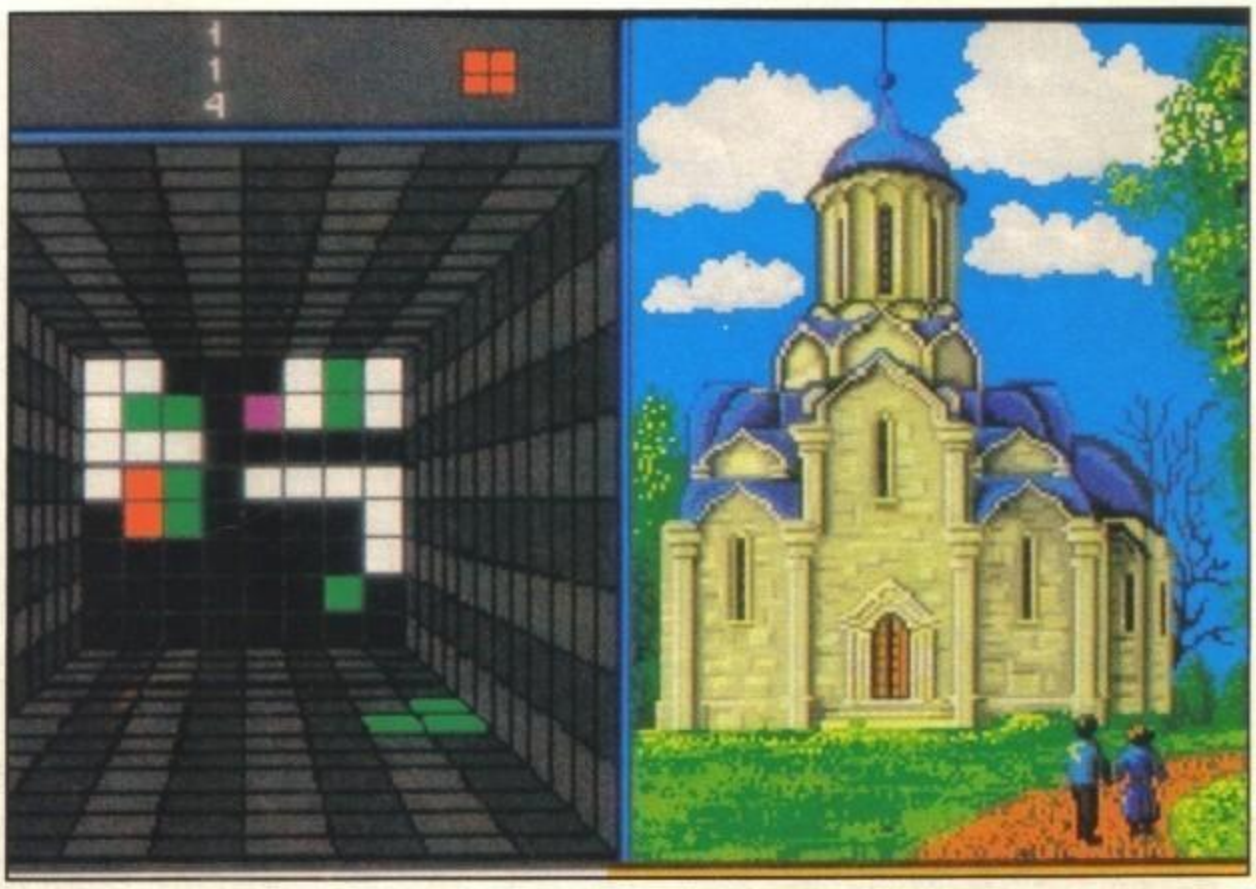
Welltris si basa sullo stesso principio di Tetris. Le strutture poliedriche sono costituite da un certo numero (da 2 a 5) di quadratini combinate in diverse forme. La visuale non è più quella piatta e verticale di Tetris, ma è dall'alto, come se guardaste dentro un pozzo rettangolare (da qui lo strano nome). I pezzi che cadono uno alla volta possono essere spostati su tutte le pareti del pozzo e ruotati di 90 gradi alla volta.

Quando un pezzo raggiunge il fondo della parete scivola verso il centro del pozzo fermandosi quando tocca un'altro pezzo o la parete opposta del pozzo. Anche qui lo scopo è fare in modo che i pezzi si incastrino tra loro lasciando meno spazi possibili ed, in particolare, formare delle righe complete (orizzontali o verticali) che spariranno lasciando altro spazio ai bordi del pozzo per gli altri pezzi che arriveranno. Infatti se uno di questi, arrivando alla fine della parete, non trovasse spazio per scivolare sul fondo, si fermerebbe inibendo l'uso di tutta la parete. Quando tutte e quattro le pareti subiscono la stessa sorte (segnalata da una colorazione rossa) subentra il fatale Game Over, fintanto che una delle pareti è libera è però possibile, completando delle righe liberare il fondo e quindi le pareti.

Tetris e stato ampiamente sottovalutato a causa della grafica essenziale e perchè si trattava di un puzzle-game geometrico, e i puzzle-game non sono mai stati troppo popolari (In Inghilterra, forse! NdT).

Tetris e quindi stato abbastanza ignorato dal grande pubblico (Sempre in Inghilterra, forse!), un peccato, perchè uno dei giochi più originali mai visti.

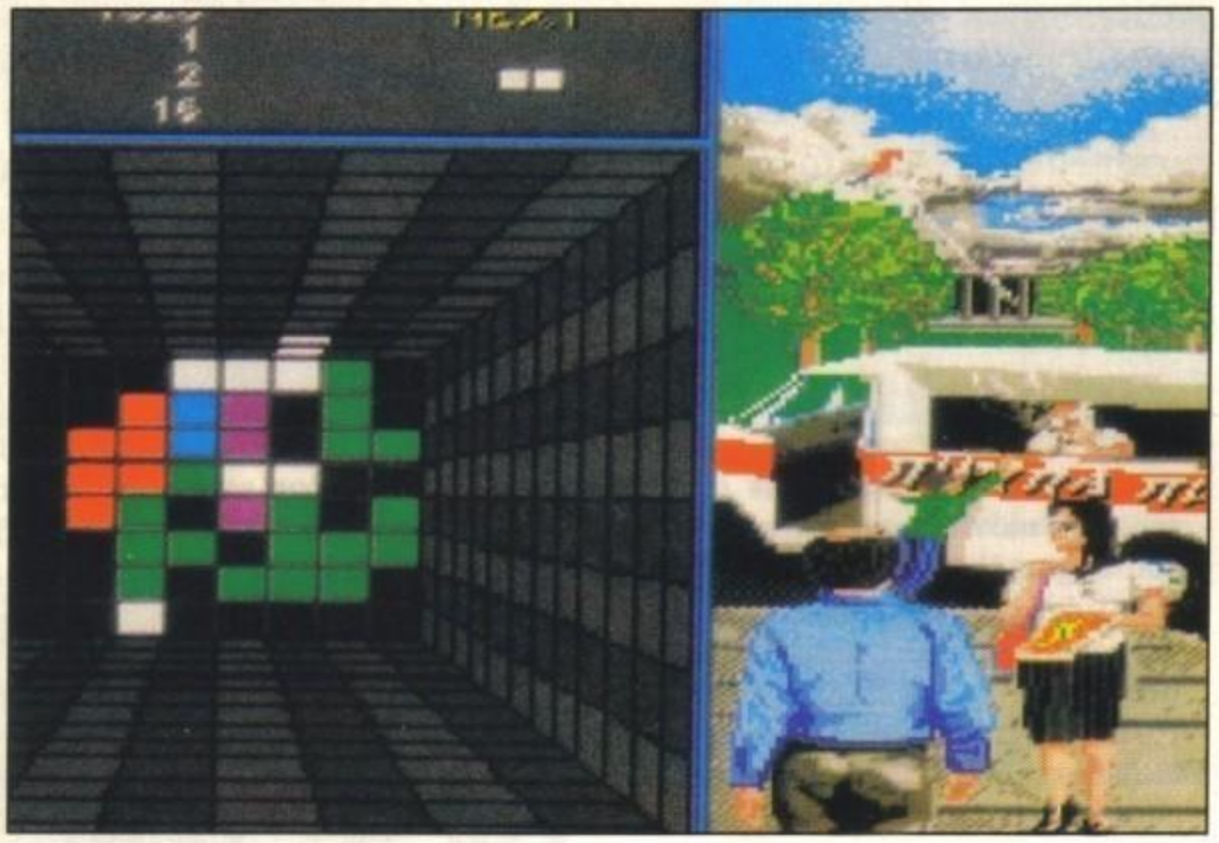
Si spera che Welltris con la sua grafica pulita in pseudo 3D conquisterà un maggior numero di appassionati (sarà dura, NdT) del suo predecessore. Lo schema, similmente, è semplice e diabolicamente accattivante, ma le quattro direzioni e la visuale 3D lo rendono più impegnativo. Nelle prime partite ci si scopre a girare la testa cercando di seguire i pezzi che cadono con effetti disastrosi sulla cervicale fino a che non si assumerà una visione più globale del pozzo. Una volta impadroniti del meccanismo di gioco Welltris diventa però irresistibile e merita sicuramente di avere quel successo che è mancato a Tetris.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRIS



Amiga

La grafica è semplice ma chiara e funzionale e le schermate statiche a lati sono piacevoli senza distrarre però dal gioco. La musica è irritante ma, per fortuna, limitata alle fasi iniziali di ogni livello, mentre gli effetti sonori sono funzionali.

Globale 82%

armonia COMPUTERS

AVVISO AI RIVENDITORI !

Computers **XT-AT 286/386** da 10Mhz a 33 Mhz
Stampanti **NEC - HYUNDAI - STAR**
Monitors **VGA - HYUNDAI - NEC 2A, 3D ...**
Mouse - Tavolette grafiche - Scanner
Schede e Accessori per **PC**
CASSE per **PC** disponibili **16** Tipi

VENDITA ALL'INGROSSO DI TUTTI I PRODOTTI COMMODORE
COMPUTERS - STAMPANTI - MONITOR - ACCESSORI

DRIVE SENATOR compatibile per **AMIGA**
MOUSE per **AMIGA**
DRIVE KY-1000 compatibile per **C-64**
40 Tipi di **JOYSTICK** normali e microswitch

Dischetti 5"1/4 e 3"1/2

ARMONIA computers s.r.l. - V.le Carducci,16 - Conegliano - Tel. 0438/24918- 32988 - Fax 0438/410810

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FACES

SPECTRUM HOLOBYTE

Alexey Pajitnov: l'uomo che ha probabilmente fatto di più per promuovere la Glasnost di qualunque altro sovietico, dopo Gorbaciov, naturalmente. La sua creatura, Tetris, gli ha sicuramente procurato più amici e riconoscimenti di quanto lui stesso non immagini e ha inserito l'Unione Sovietica nell'atlante dei videogiochi. Potete leggere la recensione del secondo gioco della serie su questo stesso numero, Welltris, e con una rapidità che ha sorpreso tutti, anche il terzo prodotto della serie, Faces (Tetris III), è già stato pensato, programmato, prodotto, distribuito et voilà, recensito!

Lo scopo di Faces è quello di assemblare una quantità di volti diversi, alcuni famosi ed altri mostruosi (altri ancora come la Thatcher, entrambi), pezzo per pezzo da blocchi che cadono dall'alto dello schermo. Nasi, menti, fronti, occhi, bocche possono essere assemblati a formare un volto disordinato (ad esempio la fronte di Geronimo, gli occhi di Maggie Thatcher, il naso di Einstein, la bocca di Bonaparte ed il mento di Frankenstein - aargh!) o, se siete tipi ordinati disporre i pezzi in modo da formare un volto coerente (anche quello di uno dei personaggi sopra citati).

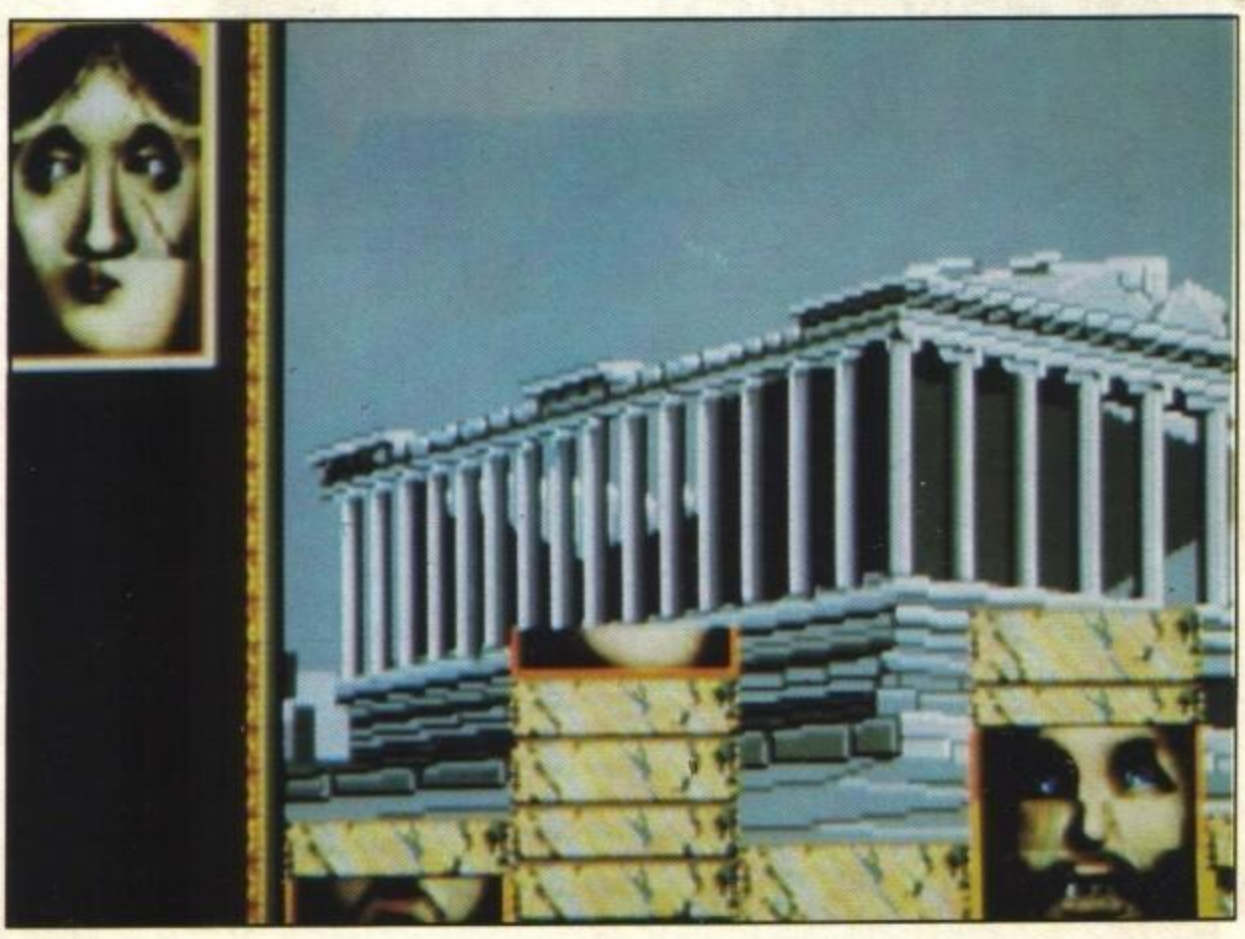
Se una faccia viene completata perfettamente, sarà depositata in un pannello apposito sulla sinistra dello schermo, assieme ad un grasso bottino di punti. Se la faccia completata è un misto, farete ugualmente qualche punto e verrà rimossa l'area bloccata sotto la faccia (l'area che contiene i pezzi depositati in maniera disordinata). Lo schermo contiene fino a cinque colonne di "segmenti", quando una di queste colonne raggiunge la cima dello schermo il gioco finisce.

Nello schermo cadono due segmenti alla volta, questi possono essere scambiati tra loro se è necessario, ad esempio per far arrivare il naso prima del corrispondente paio d'occhi, possono essere inoltre spostati di una colonna a destra o sinistra mentre cadono. Puoi anche scambiare alcuni segmenti tra di loro, ad esempio un naso con un'altro naso.

Ci sono dieci differenti livelli di difficoltà, a cui corrispondono diversi set di volti. I personaggi fanno parte della storia, arte, scienziati , mostri, ecc. Per movimentare il gioco vi si può aggiungere un set di personaggi creati dal giocatore stesso. Sul disco vengono forniti una serie di files grafici con cui pasticciare. Utilizzate il vostro programma di disegno preferito (ad esempio il DPaint) per caricare questi files, avrete così a disposizione otto differenti aree di schermo in cui mettere le facce che volete, quelle della vicina o del vostro gatto, qualunque cosa!

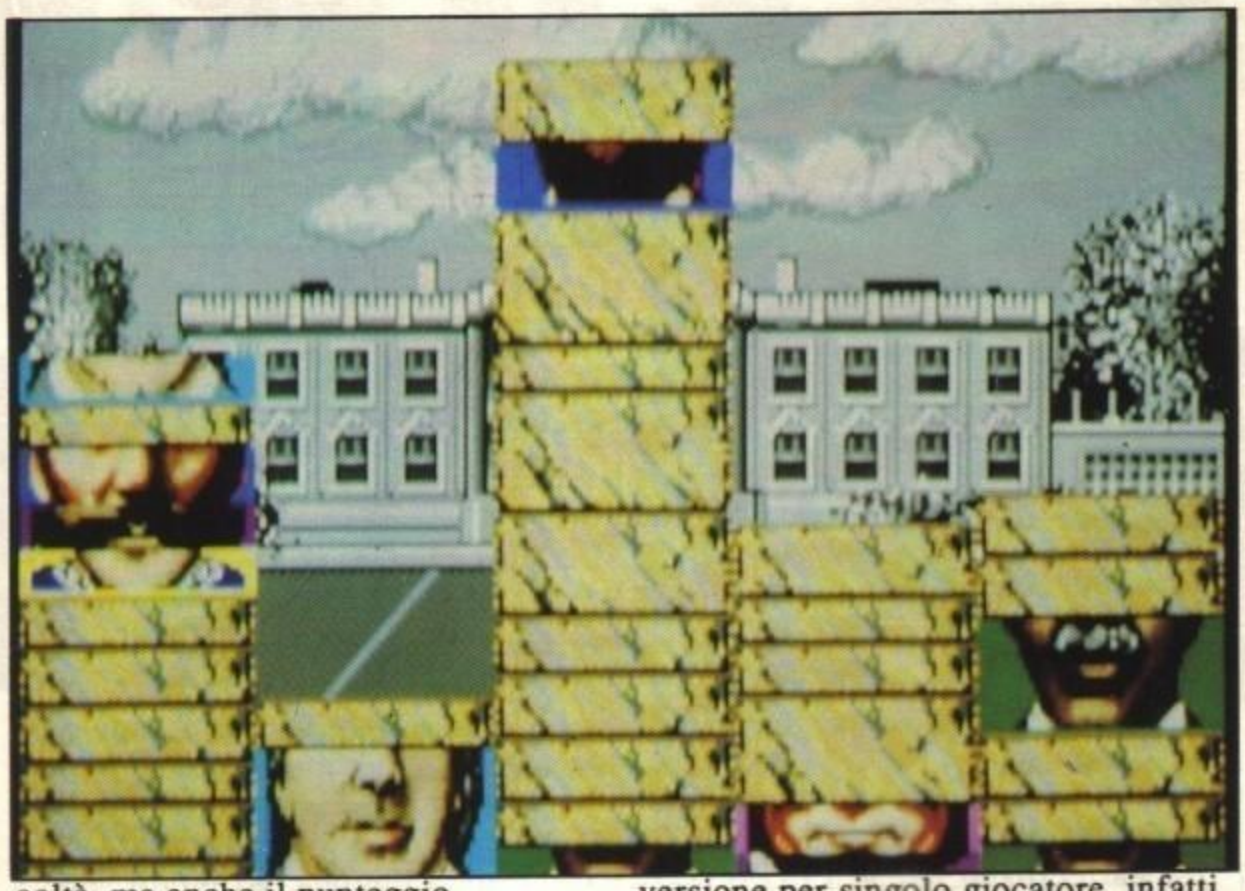
Una volta finito utilizzate l'opzione di caricamento di un nuovo set, disponibile in Faces ed ecco pronta la vostra personalissima versione di Faces.

Altre opzioni come l'Advanced Mode consentono di aumentare la velocità di caduta dei pezzi e con essa la diffi-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



coltà, ma anche il punteggio.
C'è infine anche un'opzione per più giocatori. Una specie di torneo consente di confrontare le abilita di un massimo di dieci giocatori, ma c'è anche la possibilità di un testa a testa tramite modem o cavo seriale con cui collegare due PC. Quest'opzione è particolarmente interessante anche perchè il gioco si differenzia dalla versione per singolo giocatore, infatti quando un giocatore completa una faccia, la metà dei blocchi che scompaiono finiscono sullo schermo dell'altro giocatore!

PC

Tetris era un gioco dannatamente coinvolgente. Il pericolo con successi di questo tipo è che seminano dietro di loro cloni, seguiti e così via. Il fatto che Faces sia venuto dalla stessa casa che produsse a suo tempo Tetris e non da qualche altra parte lo rende più giustificabile. Rimane comunque il fatto che, nonostante Faces abbia una sua giocabilità, non raggiunge sicuramente i livelli di Tetris. Dopo tutto cosa ci potete fare con una faccia? Non molto. Tetris disponeva di un'infinità di scelte e decisioni da prendere, un sacco di forme diverse da ruotare. Faces ha un naso, una bocca... capite cosa intendo. Possiamo avere indietro i nostri quadratini - o che ne dite di qualche triangolo? Ehi, questa è un'idea! Tritris? Passatemi un telefono...

Globale 78%

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco espresso.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessorio

Accessori per il mouse	tel.
Dischetti e vaschette	tel.
Espansione RAM A500	199.000
512K, clock e calendario	
Future sound Amiga 500	300.000
(digitalizzatore audio stereo)	
Joy. Adv. Gravis IBM	99.000
Joy. cavo prolunga	29.000
Joy. Maxx Amiga/ST	199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofire regolabile	
Joy. Speedking IBM PC	89.000
Con scheda a due porte	
Mouse Amtrac (trackball)	199.000
Mouse 360 DPI (Amiga, ST)	125.000
con tappetino e portamouse	
Porta dischetti 3" (per 100 dischi)	25.000
Porta dischetti 5" (per 90 dischi)	28.000
Processor accellerator A500	499.000
raddoppia la velocità a 14.32 Mhz	
Safeskin A500	49.000
Sound blaster IBM	499.000
scheda musicale compatibile AdLib	

Libri, hints & tips per tutti i gusti

Amiga

Add: champions of Krinn	79.000
Add: dragons of flame	69.000
Adidas champ football	29.000
AMOS the game creator	125.000
ultima versione con 3 dischi e RAMOS	
Basketball: data disks	tel.
Bomber Blob *	29.000
Bomber: mission disk	29.000
Bride of the robot (VM 18)	69.000
Centurion	tel.
Codename iceman (1Mb)	79.000
Dragon's lair II (512k, 5 dischi)	80.000
Dragons breath *	49.000
Driving force	39.000
Duck tales (USA)	59.000
Dynasty wars	25.000
E-motion	25.000
Escape from planet	25.000
Femme fatale V.M.18	59.000
Femme fatale: data disks	tel.
Flimbo's quest	29.000
F.Baresi world cup *	25.000
F-19 stealth fighter	tel.
F16 Falcon: mission disk 2	39.000
Genghis Khan	99.000
Guerilla in Bolivia *	29.000
Hard ball II	59.000
Harley Davidson	49.000
Herewith the clues! *	29.000
Hound of shadow	59.000
Imperium	59.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Ivanhoe	49.000
Jet instrumental trainer	150.000
Kaiser	tel.
Kick off II *	29.000
King quest IV (1Mb)	69.000
Klax	25.000
Last ninja II	49.000
Leisure suit larry III (1Mb)	69.000
Life & death	tel.
Logo (linguaggio)	175.000
Loom	69.000
Lost dutchman mine	29.000
Midnight resistance	tel.
Midwinter	69.000
Might & magic II	69.000
Neuromancer (1Mb)	59.000
Pipemania *	29.000
Pirates !	59.000
Player manager *	39.000
Red storm rising *	59.000
Rorke's drift	59.000
Shadow of the beast 2	69.000
Shadow warrior	29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb)	65.000
Sim city: terrain editor	35.000
Sly spy	29.000
Space ace (512k, 4 dischi)	80.000
Space rogue	49.000
Storm across Europe	69.000
Strike aces	79.000
The champ *	39.000
Their finest hour (Battle Britain)	49.000
The lost patrol	49.000
Thunderstrike	59.000
Turrican	29.000
Tv sport basketball	49.000
Ultima V	tel.
Ultimate golf	39.000
Ultimate hint kit disk	49.000
Consigli e mappe per oltre 50 giochi!	
Unreal	59.000
Virus killer 3.1 *	29.000
Vulcan	29.000
Wings	tel.
Wonderland	tel.
World cup 90 *	29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile	
solo insieme al programma	18.000
World cup compilation *	29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer	
White death (1Mb)	99.000
688 attack sub	59.000

Atari ST

Adidas champ football	39.000
Bomber: mission disk	29.000
Dragon's lair	80.000
Dragons breath *	49.000
Fire brigade	49.000
Future wars *	29.000
F16 Falcon: mission disk 2	39.000
F29 retaliator *	49.000
Harley Davidson	tel.
Herewith the clues! *	39.000
Intern. 3d tennis *	32.000
Kick off II *	29.000
Last ninja II	49.000
Midwinter	69.000
Mystere *	tel.
Ninja spirit	49.000
Pipemania *	29.000
Player manager *	39.000
Shadow warrior	39.000
Space ace (512k, drive 2 side)	80.000
WCS - Italia 90	29.000
World cup 90 *	tel.
X-out	29.000

Ms/Dos (disco 5")

Add: champions of Krinn	69.000
Add: secret of the silver blades	69.000
American civil war III	69.000
Bad blood	59.000
Blitzcrieg at Ardennes	89.000
Budhokan	59.000
Centurion	59.000
Dragon's lair (640K, EGA, HD)	85.000
Duck tales (USA)	59.000
Flight simulator 4.0	89.000
Herewith the clues! *	39.000
Kick off II *	49.000
Loom	49.000
Pipemania *	29.000
Prince of Persia	69.000
Search for the king	69.000
Silent service II	tel.
Sim city: terrain editor	35.000
Star trek: transinusium challenge	79.000
Storm across Europe	69.000
Teenage mutant ninja turtles	69.000
Their finest hour (Battle Britain)	49.000
Virus killer *	29.000
Visual composer (per fare musica)	150.000
WCS - Italia 90	29.000
Wolfpack	99.000
WWF Wrestling	tel.

Per le versioni a 3" telefonare

Ms/Dos (disco 3"&5")

Bruce lee lives	45.000
Codename iceman	89.000
Conquest of Camelot	89.000
DeLuxe Animation (utility)	239.000
Dungeon master	tel.
Flight of the intruder	79.000
Last ninja II	49.000
Rapcon (radar approach control)	79.000
Thunderstrike	69.000
Tracon (terminal radar control)	79.000
Ultima VI	59.000
World cup 90 *	29.000

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
TGM		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ Eurocard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore) _____
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

Ora puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel alla nostra mailbox n° 013050474

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPERATI STEALTH

In aria i famosi aereoplani Stealth della US Air Force, sia il caccia che il bombardiere B2, sono difficili da individuare, veloci e praticamente invisibili ai radar grazie anche alla loro strana forma. A terra sono, al contrario, fin troppo facili da trovare. Un elemento portato a vostra conoscenza quando venite istruiti, all'inizio di Operation Stealth dal capo della CIA. Uno Stealth fighter è stato infatti rubato da una base militare di Massima Insicurezza. La scomparsa di un tale costosissimo gioiello di tecnologia militare top secret non può essere permesso, qualcosa deve essere fatto.
A voi, John Glames, agente di punta della "agenzia" il compito di rintracciarlo e recuperarlo.

La missione ha inizio a Santa Paragua, piccola nazione nell'America meridionale dove si pensa che lo Stealth sia atterrato per la prima volta. Non siete naturalmente la sola forza in campo in questa vicenda, alla partita partecipano anche l'organizzazione terroristica SPYDER , il KGB (dopo tutto è stato rubato un aereo americano, i russi devono obbligatoriamente essere coinvolti in qualche modo) e naturalmente le forze del dittatore di Santa Paragua, anonimo, senza volto e naturalmente pazzo criminale.

Incominciate il gioco all'aeroporto di Santa Paragua nei panni di un elegante sprite che, come in tutto il gioco, si muove su un fondale che riempe l'intero schermo. Il controllo avviene attraverso il mouse e puntatore che viene usato principalmente per muovere lo sprite di John Glames, con la locazione che cambia quando oltrepassate i bordi dello schermo.

L'azione potrebbe sembrare così un po' troppo limitata, ed infatti sono a disposizione anche, in appositi menù pop-up, i soliti comandi da avventura dinamica. Anzitutto il fondamentale examine, da usare su oggetti del vostro inventario o qualcosa che avete selezionato col puntatore: praticamente qualunque cosa sullo schermo. Gli oggetti possono essere utilizzati da soli (con operate) o in combinazione con qualche altra cosa (con use).

All'aeroporto il vostro primo incontro è con un distributore di giornali automatico, un modesto apparecchio che si rivelerà invece molto importante, senza di esso non potrete neanche pensare di incominciare il vostro viaggio. Valigette, bagagli e scompartimenti nascosti sono anche vitali

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ON

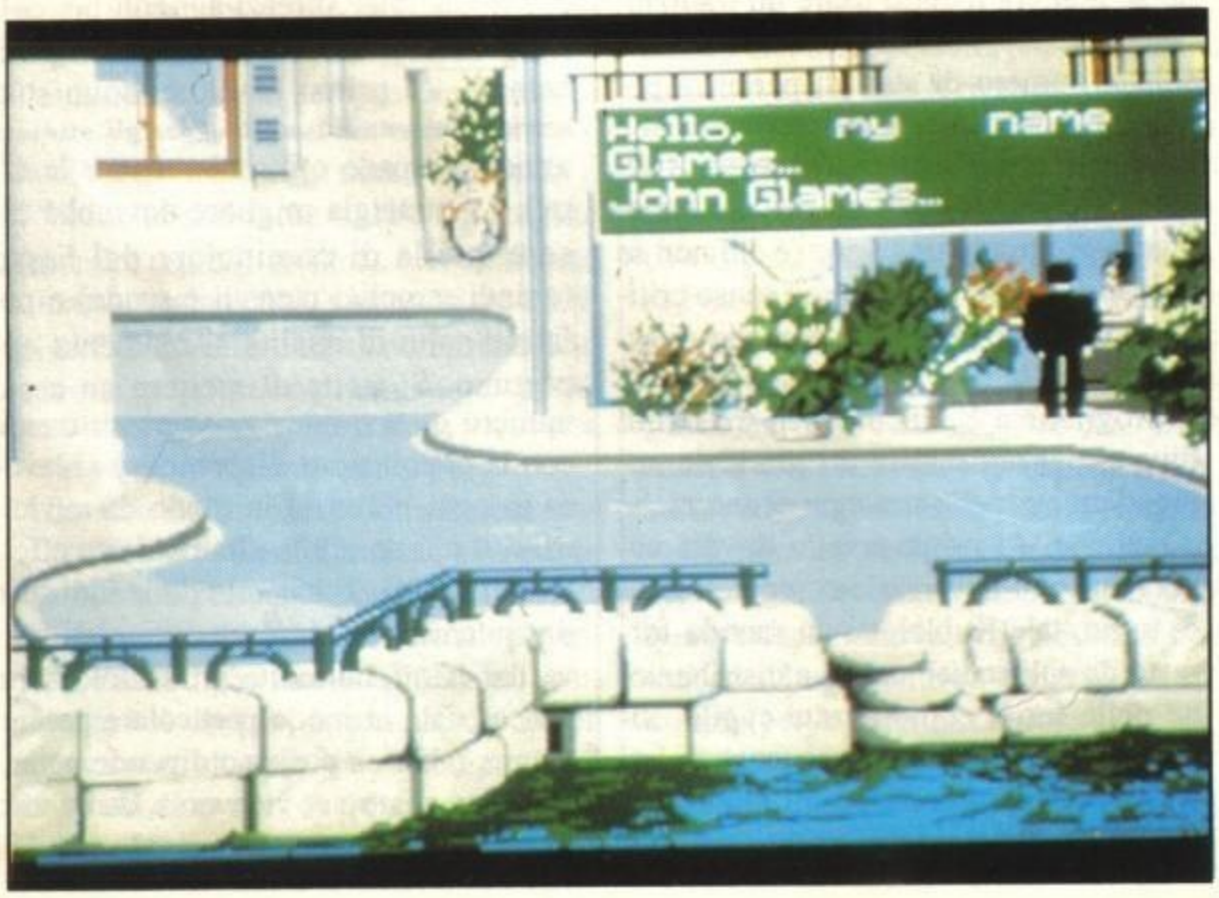
US Gold/Delphine

per passaporti ed altri utili oggetti, ma l'avventura vera e propria non comincerà finchè non raggiungerete il vostro primo obbiettivo. Rendez-vous segreti, squadre d'assalto, agenti nemici renderanno presto la vostra missione molto più complicata e periliosa per la vostra integrità fisica.

Operation Stealth è il secondo gioco ad utilizzare il sistema di controllo Cinematique, che non è molto migliore o diverso da altri, e però abbastanza semplice da utilizzare. Il primo gioco ad utilizzarlo con successo è stato Future Wars, acclamato dalla critica, ed i controlli sono stati migliorati lievemente per rendere il gioco più facile.

Il genere delle avventure dinamiche controllate da menù ha il suo padre fondatore in Maniac Mansion della Lucasfilm, ha poi proseguito con la serie dei Leisure Suit Larry, Zak McKraken e naturalmente Future Wars, primo gioco della Delphine. Operation Stealth dispone di uno scenario e di una ambientazione interessanti ed attuali e, con il contributo di qualche piccola fase arcade, si gioca molto bene. La distinzione tra i comandi Use ed Operate è abbastanza vaga, diventa così spesso difficile stabilire quale debba essere utilizzato (il motivo per cui i programmatori abbiano deciso di metterci dentro entrambi i comandi resterà per sempre un mistero), ma gli enigmi, pur variando in difficoltà, sono tutti abbastanza logici.

Operation Stealth non porta niente di nuovo nel sistema di gioco delle avventure dinamiche, ma funziona bene e fornisce altrettanto divertimento quanto ogni altro gioco del genere, è consigliabile sia che stiate cercando qualche prodotto per accostarvi a questo genere o che abbiate deciso di continuare a battere questa strada... sempre che riusciate a trovarlo.



Amiga

Fondali e sprites sono chiari e colorati, anche se animati non troppo bene. La grafica ingrandita è dettagliata, anche se lievemente distorta. Gli effetti sonori sono da dimenticare, ma c'è dell'ottima musica con sonorità insolite e voci digitalizzate che accompagnano il testo.

Globale 85%

ST

Graficamente è identico all'amiga. Male invece per gli effetti sonori ed ancora peggio per la musica che utilizza suoni tra l'orrendo ed il ridicolo. Meglio giocarlo senza sonoro.

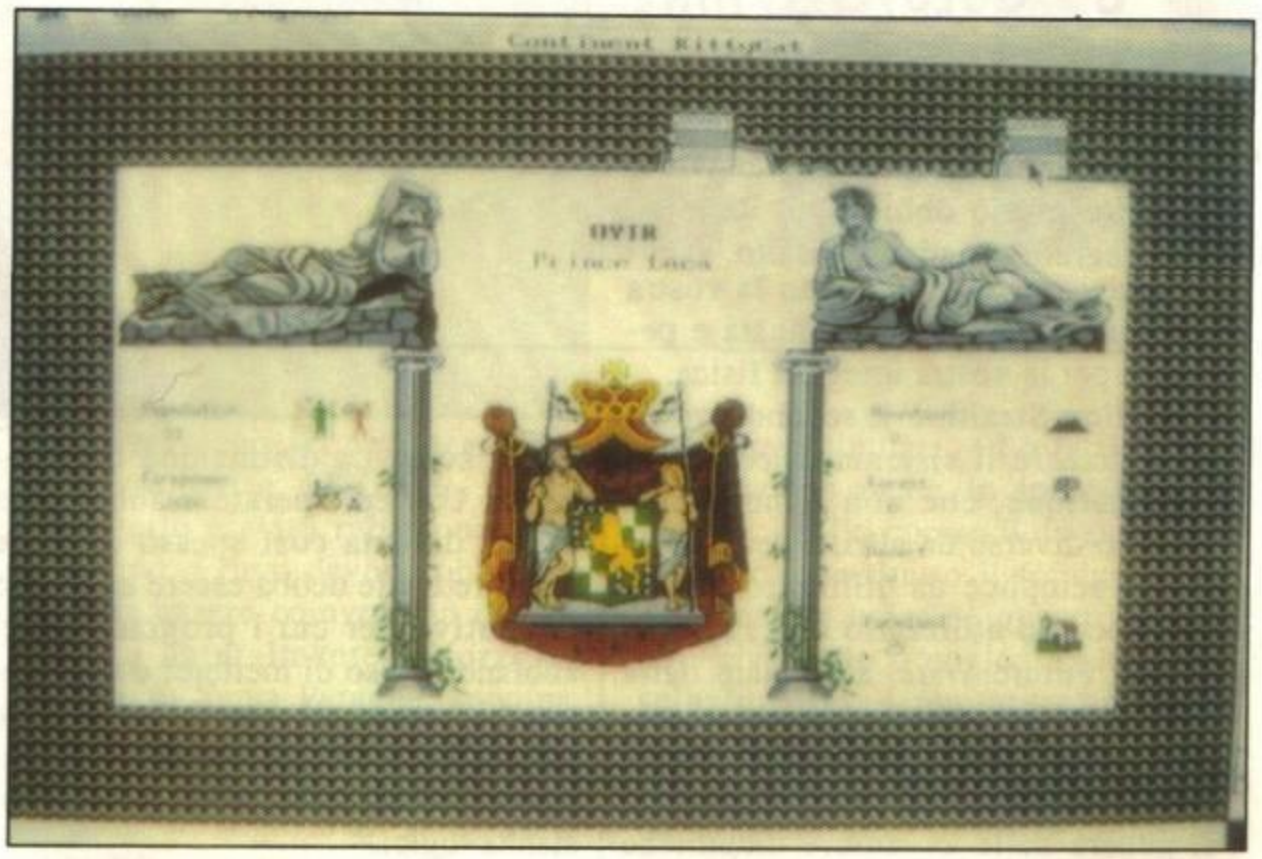
Globale 82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE GLOBA
GUNS OF

Dopo 18 mesi di duro lavoro ritorna Chris Crawford, l'autore di Balance of Power 1990. Stavolta il frutto delle sue fatiche è una simulazione economico-bellica-diplomatica che promette almeno di bissare il successo.



Il programma è ancora una volta interfacciato a finestre e all'inizio vi verrà richiesta una sequenza di lettere a vostro piacere il cui scopo è uno solo: crearvi uno scenario. Il programma, infatti include un algoritmo particolare che spezzetta questa sequenza in un numero incredibile di parametri e crea fino a 64 stati diversi, ognuno con la sua superficie e popolazione. In seguito dispone particolari paesaggistici come montagne e paludi e completa il tutto collegando la maggior parte delle nazioni con delle strade. Grazie a questo sistema ad ogni parola corrisponde un mondo distinto (anzi tre, uno per ogni livello di abilità) e l'autore assicura che ci sono almeno un miliardo di mondi disponibili. A tutti coloro che ci domandino se non era meglio usare un tradizionale generatore casuale che richiedesse solo il numero di stati di partenza per ciascun concorrente, rispondiamo che l'algoritmo di Chris Crawford è originale, ma soprattutto è un piccolo capolavoro di programmazione (e chi non se ne accorge non ha il minimo senso critico) e il suo unico difetto è quello di essere un po' lento.

Il programma è articolato in tre livelli diversi per consentire un graduale apprendimento delle strategie economiche e belliche. Al primo livello dovete vedervela con l'avversario computerizzato di turno, tale Kublai, su un mondo formato da soli sedici stati. La distribuzione delle terre, come avrete capito, dipende unicamente dalla sequenza di lettere che avete introdotto all'inizio, per cui non dovete assolutamente meravigliarvi se l'avversario è più forte o più debole di voi. Il gioco è diviso in due fasi, una per il controllo delle industrie e una per la disposizione del potenziale bellico. La prima fase è anche la più complicata da padroneggiare e va affrontata con le dovute cautele: da essa dipendono quasi tutte le vostre possibilità di vittoria. Avete un certo numero di industrie da controllare per ottenere ciò che desiderate: attrezzi agricoli per coltivare la terra e armi per sbattere giù il nemico. Al primo livello ci sono solo semplici utensili o aratri (per gli attrezzi agricoli), spade o moschetti (per le armi). La strategia migliore dovrebbe essere quella di cominciare dal basso (quindi semplici utensili e spade) e poi fare il salto di qualità al momento opportuno. Si tratta di mettere un certo numero di lavoratori (compatibilmente con la popolazione disponibile) al lavoro in ogni industria in modo da avvicinarsi il più possibile alla richiesta effettiva di materiale da parte delle industrie dipendenti. La maggiore difficoltà deriva dal fatto che molte produzioni sono concatenate in modo particolare per cui da una fabbrica possono dipenderne anche altre quattro e, viceversa, da quattro di esse può dipendere la produzione di

NOTE SULLA CONFIGURAZIONE

Prima di tutto sono fortemente consigliati il mouse, il disco rigido (perché ogni volta che create un mondo e poi non vi va bene dovete ricaricare tutto) e un AT (più o meno sempre per lo stesso motivo: su un PC di base possono essere necessari 5 minuti al livello expert per realizzare uno scenario). I modi grafici presenti sono 5: 640x200 CGA monocr., 640x350 EGA mono e colore, 640x480 VGA mono e colore; ognuno pappa una certa quantità di memoria e solo con 1 mega potete giocare senza problemi in qualsiasi grafica. Con i 640K standard è possibile ancora giocare in VGA a colori, ma solo fino al livello intermedio; nel successivo bisogna accontentarsi del bianco e nero della CGA. Se poi avete solo 512K DOVETE usare la CGA (e non sono sicuro che possiate usare il livello massimo).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L DILEMMA: R BUTTER

una sola. Nella seconda fase, quella strategica (a sua volta divisa in ordinamento ed esecuzione), bisogna disporre le armate (il cui numero dipende dalla vostra precedente produzione bellica) in modo da difendere il maggior numero di territori e, al tempo stesso, in modo da poter sferrare qualche attacco deciso. Lo spostamento attraverso i territori è necessariamente a senso unico: ogni stato può spostare un certo numero di armate a un solo stato adiacente. Se il territorio scelto come destinazione è vostro il problema non si pone: tutto verrà eseguito come si deve. Se invece avete scelto di attaccare un territorio avversario ricordatevi due semplici valori: 20 e 50. Il primo è il numero minimo necessario per conquistare uno stato indifeso collegato con una strada a quello da cui parte l'attacco, il secondo idem come sopra ma senza strada. Questo perché l'attaccante perde sempre dieci armate alla partenza e dieci all'arrivo; se poi non c'è la strada si fa conto che perda il 75% delle sue forze durante il tragitto (morale: usate le strade!). Nel confronto diretto, ovviamente, vince chi ne ha di più. Ogni volta che si conquista uno stato la popolazione aumenta e quindi anche il numero di lavoratori; viceversa se si perde avviene il contrario.

Alla fine dalla fase bellica avrete una classifica provvisoria in base alla popolazione e al potenziale bellico.

Nel secondo livello la differenza principale è data da un mondo più vasto, esattamente il doppio, e, guarda caso, con un numero doppio di partecipanti (il che vuol dire: altri due avversari pilotati dal computer). Oltre a ciò ci sono un certo numero di fabbriche in più per permettere un ulteriore salto di qualità nelle distinte categorie di attrezzi agricoli e armi. Alle armi che già conoscete, infatti, vanno ad aggiungersi i fucili automatici, mentre per la coltivazione dei campi potrete contare anche sulla mietritrice. Ultimo dettaglio non troppo trascurabile: il tipo di terreno (deserto, montagne, paludi, terra coltivabile) ora incide sulla vostra produzione, per cui se, ad esempio, cercate di ottenere minerali senza avere montagne, li otterrete, ma a un bel prezzo!

Il livello definitivo segue sempre la stessa regola del raddoppio: numero di stati e di partecipanti salgono rispettivamente a 64 e 8 con tutto il casino che potete aspettarvi. Ma la cosa più importante è che potete stringere alleanze

contro una certa persona che vi sta sullo stomaco e alla fine il risultato della produzione sarà quello dell'intera alleanza. Abbastanza stranamente potrete controllarla solo se vi troverete, per un motivo o per l'altro, da solo; altrimenti sarà interamente gestita dal computer, che magari vi risparmierà un bel po' di fatica, ma non vi darà la possibilità di scegliere burro o cannoni. Nel caso siate rimasti soli come cani (prospettiva davvero esaltante) noterete sicuramente come il numero di fabbriche sia davvero aumentato, ovviamente a favore di altre quattro facce nuove: irrigazione e trattori (per l'agricoltura), cannoni e carri armati (per la parentesi bellica).

MINDSCAPE

The Games machine

STAR PLAYER

PC

Chris Crawford si riconferma grande autore di simulatori politici: prima Balance of Power 1990, poi Guns or Butter. Già il generatore di mondi è tutto un programma: qualcosa di unico e di strabiliante che da una semplice sequenza di lettere (anche una sola basta) tira fuori fino a 64 staterelli diversi. E questo è ancora niente. Ci sono tre livelli di gioco e nel più alto giocate contro sette avversari computerizzati cercando di industrializzare al massimo i vostri territori per migliorare la vostra potenza agricola e bellica. E, come se non bastasse, potete stringere alleanze per non vivere nell'incubo di essere attaccati contemporaneamente da tutti. Per contro si può dire solo che è un po' lento e che mangia un sacco di RAM. Resta il fatto che è un signor simulatore: perdetelo e probabilmente ve ne pentirete.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

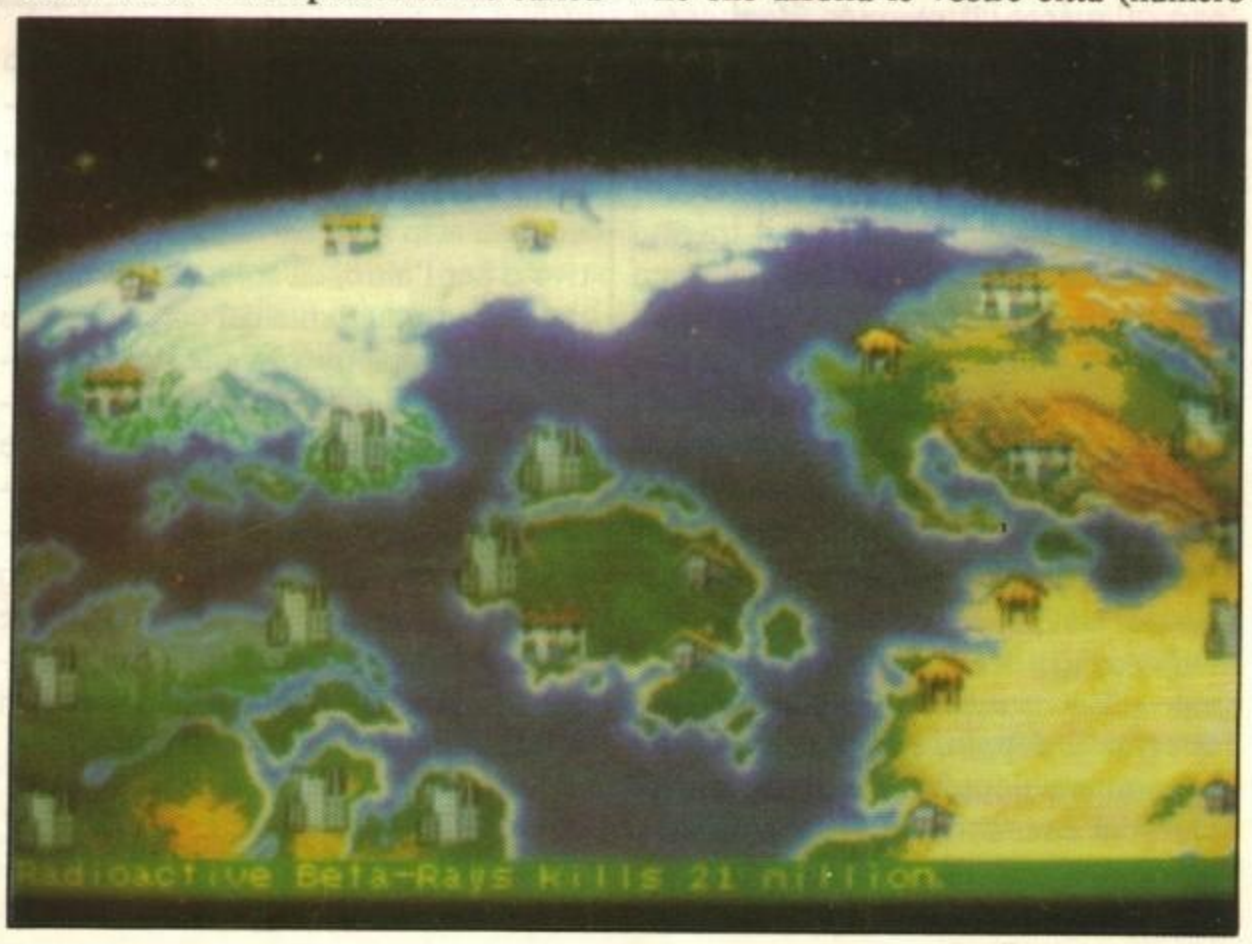
http://www.oldgamesitalia.net/

NUCLEAR WAR

U.S. GOLD/NEW WORLD COMPUTING

E se foste improvvisamente messi a capo di una delle cinque superpotenze mondiale e doveste avere a che fare con altri quattro leader planetari più scatenati che mai? NUCLEAR WAR, ricordando i gentili lettori che qualunque strategia o accorgimento di ordine tecnico qui previsto viene altamente sconsigliato nella realtà di tutti i giorni (se non in casi limiti, come per esempio la distribuzione settimanale del materiale da recensire).

Sparpagliati per il pianeta ci sono dieci spregiudicati condottieri il cui unico scopo è quello di raggiungere la sovranità assoluta, a voi la scelta dei quattro a cui sarà concesso di giocarsi le proprie carte in un combattimento senza esclusione di colpi che si andranno ad aggiungere al quinto e più senza scrupoli di tutti: voi!
Il gioco si compone di due fasi, la prima serve per decidere le vostre azioni mentre la seconda illustrerà sulla rappresentazione tabulare del globo le conseguenze di ognuna delle cinque strategie messe in atto dai cinque capi di stato; già che ci siamo vale la pena citarne alcuni giusto per farvi entrare meglio nello spirito del gioco: Infidel Castro, Colonel Kadaffy, Ronnie Raygun, Michail Gorabachef, Ayatollah Kookamamie, Ganji, P.M. Satcher...
Durante la fase decisionale è molto importante valutare attentamente le varie espressioni e le frasi degli altri quattro leaders e soprattutto un numerino posto a fianco delle spassosissime caricature borbottanti per poter così facilmente comprendere il grado di amicizia che vi lega con una nazione (analisi che può essere fatta anche in modo indiretto analizzando i rapporti fra gli altri partecipanti); questo è fondamentale per scegliere l'oggetto del vostro attacco, inimicarsi tutti gli altri combattenti allo stesso tempo non sarebbe certo una buona mossa, molto meglio lasciare che un paio si "scannino" fra loro per poi intervenire in un secondo tempo. Dopo aver attentamente considerato le conseguenze presumibili delle animosità reciproche potete decidere il vostro comportamento; ci sono molte cose che si possono fare, la prima è quella di costruire ulteriori armamenti indispensabili per potenziare il vostro arsenale, l'unico consiglio è di evitare di ripetere l'operazione il turno successivo perché sarebbe preso come un cattivo segno da tutti e quattro i leader che reagirebbero in maniera piuttosto drastica. Altra possibilità è quella di mettere in atto una propaganda sovversiva contro una città avversaria a vostra scelta con l'intento di strappare quanta più popolazione possibile; è infatti proprio il numero della popolazione che affolla le vostre città (numero



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rappresentato da palafitte, tende, casettine, fabbricati o grattacieli in funzione del numero di abitanti) a determinare il vostro (e degli altri) livello di floridità, senza contare che è sempre questo a determinare la produttività delle industrie belliche. Attenzione comunque ad insistere troppo con la propaganda perché questa potrebbe portare all'esito assolutamente contrario di impreviste defezioni per il vostro rivale che non potrà che apprezzare il vostro gesto, lo stesso vale per voi comunque. Ci sono quindi le opzioni propriamente distruttive che necessitano però di due turni per essere messe in atto, bisogna infatti prima abilitarla al lancio un missile o fare decollare un aereo, per poterlo quindi armare con una testata nucleare da destinare a qualche vostro concorrente. Ovviamente così come è possibile attaccare è anche possibile difendersi (sempre compatibilmente con le vostre risorse), a questo scopo ci sono dei sofisticati scudi difensivi il cui impiego è altamente consigliato ogni qual volta vedete che un vostro acerrimo nemico ha fatto decollare minacciosamente un bombardiere o ha messo un bel missilone sulla rampa di lancio. E questo è grossomodo tutto quello che dovrete gestire in maniera quanto più intelligente possibile, mi rimane comunque un po' di spazio per accennare agli incredibili disastri che possono capitare di tanto in tanto senza una precisa motivazione, no anzi sono così stravaganti che lascio a voi il piacere di scoprirli, ne vale veramente la pena...

Amiga

Nuclear War è indubbiamente uno dei programmi che sprigionano la maggior carica umoristica che siano mai stati messi sul mercato; non c'è particolare che non sia volutamente provocatorio ed assolutamente irresistibile, a cominciare dall'introduzione per proseguire con le incomparabili facce dei vari personaggi, o le loro frasi, gli imprevisti talmente incredibili da non poter non sbellicarsi dalle risate, armamenti bestiali che ben si conciliano con lo spirito del gioco e perfino un manuale splendido che potrebbe essere messo benissimo in vendita da solo per i divertentissimi disegni in bianco e nero che contiene. Inevitabile all'inizio un immediato riferimento a Spitting Image la cui impostazione umoristica era estremamente simile, ma mentre in quel caso il programma era solo ridicolo da vedere perché diventava ben presto di una monotonia esasperante, questa volta è il gioco stesso ad essere discretamente coinvolgente e molto ben congegniato già di per sé assicurandovi una duratura esposizione radioattiva...(Peccato, come dice sempre Max, che non si possa giocare in due)

Globale 89%

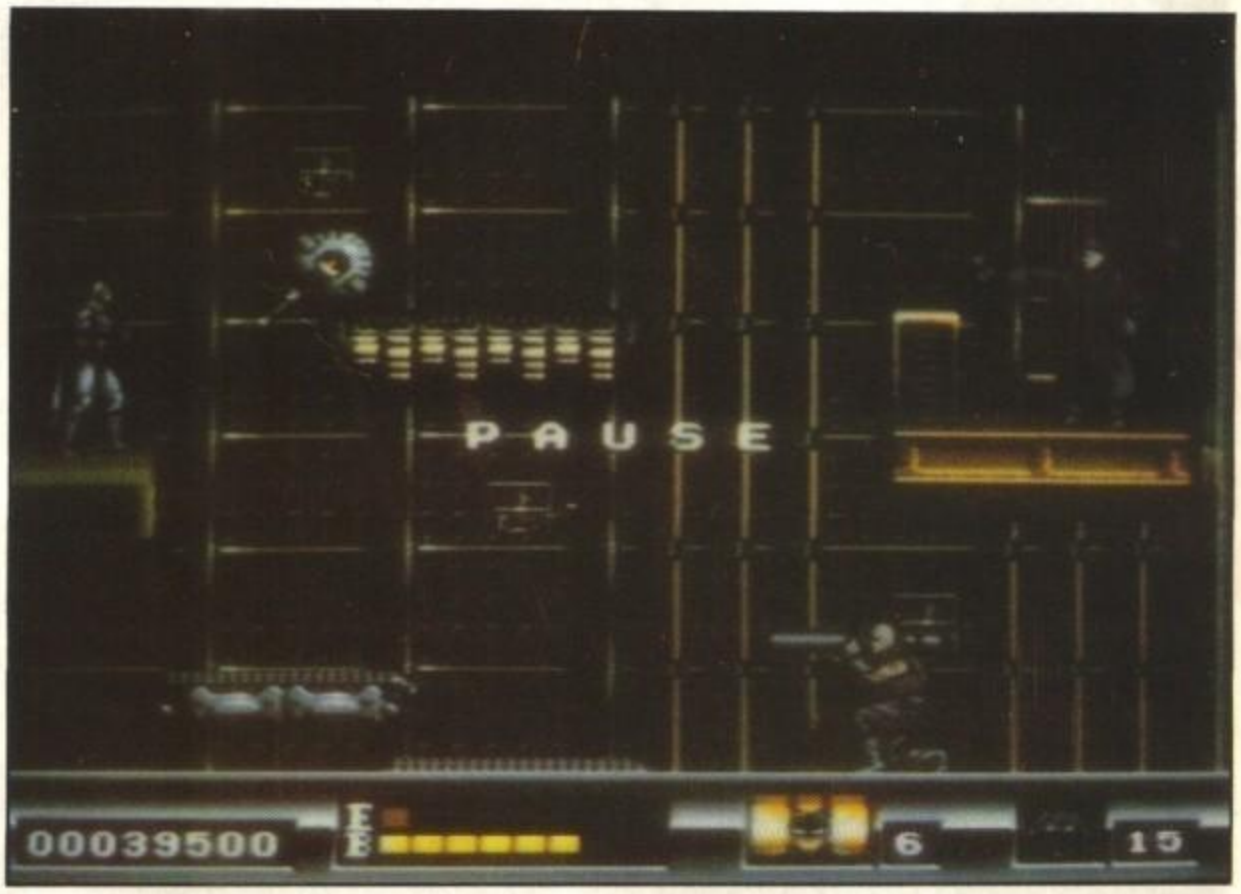
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN

SUNSOFT, MEGADRIVE

La figura ammantata di nero reggeva senza alcuna difficoltà il tremebondo bandito per la collottola e lo faceva pendere sospeso sopra il cornicione di un palazzo. Al limite delle sue resistenze psicofisiche, il malfattore chiede al nero giustiziere:" Ma chi sei?" e lui di rimando:" Sono Topol... Super... Spid... Paper... hmm, no, questi li hanno già usati. Vediamo, un po'... ah, si, sono BATMAN!"



Forse (ma solo forse, neh) avrete capito dal titolo e dall'introduzione che questo gioco si ispira un'attimino al famigerato uomo pipistrello creato dalla mente di nonmiricordoilsuonomeeinfondononèchemenefreghiungranchedopotuttoèsoloquellochehacreatobatmannonèmicaburonsonotetsuohara ah, sì, un certo Miller (penso). Vabbè, bando alle ciance, più che seguire i fumetti (anche perché ci sono un sacco di serie diverse) o il telefilm (quello con Batman che assomiglia a un cetaceo beota che dice "No, Robin, il commissario Gordon ha ragione, dobbiamo farci arrestare come due normali cittadini" e Robin "Per mille chiavistelli, Batman, ma così quel cattivone del Pinguino potrà perseguire i suoi perfidi piani! Gosh!". Bleah. Piuttosto, dicevo, ricalca fedelmente la trama del famosissimo film, dapprima osannato, poi vituperato all'inverosimile (chi se ne frega di quello che la gente dice, a me è piaciuto). Infatti ci ritroviamo a comandare un Batman alquanto violentuccio impegnato a sventare i terribile piani del Joker, e non vi sto a raccontare la trama perché l'ho già scritta in Batman The Movie per Amiga.

Dov'ero rimasto? Ah, si, il gioco sostanzialmente si divide in sei livelli ambientati rispettivamente 1) in una strada qualsiasi di Gotham City, 2) nella Axis Chemical Factory dove dovrete far cadere Jack Napier nell'acido, 3) al Flugghenheim Museum dove dovrete salvare la bella Vicky Vale (mi ripeto, la moglie del tizio dei preservativi) dalle grinfie del Jocker, 4) altro quadro ambientato in una strada qualsiasi questa volta però in macchina, dove dovrete disfarvi dei vari camioncini, carriarmati, postazioni SAM mobili e cosucce del genere (ei, qui ci deve essere la mano dei giapponesi...), 5) a spasso per i cieli di Gotham City con il fido Batwing impegnati a distruggere elicotteri e palloni vari, 6) nella cattedrale di Gotham City, ovvero alla resa dei conti con il Joker (o il Jolly, come dice una certa persona...). Da notare che i quadri quattro e cinque sono a scorrimento orizzon-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tale, e non in prima persona come il gioco della Ocean. In effetti, questo Batman della Sunsoft è la conversione dell'acclamatissimo gioco per Nintendo 8-bit ed è più che altro un platform game un po' elaborato. Il nostro eroe salta, capriola e "scazzotta" con un'agilità invidiabile mentre i vari quadri a scorrimento orizzontale sono un piacevole break dalla "monotonia" degli altri quadri. Nei livelli "platform" il nostro eroe si ritroverà ad affrontare punk armati di coltello e pistola (sana violenza!), postazioni laser (!), tubature del gas che esplodono sotto i piedi dell'uomo pipistrello, tizi poco raccomandabili armati di lanciamissili e clown omicidi. insomma, un bel po' di varietà.

Sega

Ho sempre pensato che il film fosse stupendo (de gustibus eccetera) e finalmente ecco un gioco che ben si adatta al film. La verità è che mi piace molto lo sprite di Batman, molto "duro" e allo stesso tempo agile. L'azione è sempre interessante e non subisce rallentamenti inoltre il livello di difficoltà è settato a uno standard umano, non come giochi tipo Thunderforce III. In definitiva, grafica bella, sonoro simil-digitalizzato bello, azione incessante... è Glen Gr... Beh, diciamo che è un gran bel gioco straconsigliatissimo. Da notare la confezione più piccola rispetto alle altre, probabilmente per risparmiare sulle spese totali visto che probabilmente i diritti son costati cari. Compratelo!

Globale 75%

THE NEW ZEALAND STORY

TAITO, MEGADRIVE

Tiki è tornato, e questa volta non farà prigionieri!

Il simpatico kiwi che tanto ci ha divertito su un po' tutti gli schermi a otto e sedici bit (non sul C64 però, faceva veramente vomitare) è finalmente approdato sulla maestosa consolle della Sega con dei nuovi quadri completamente diversi dal Newzealand Story originale. Ad ogni modo il gioco è sempre quello e non ci sono tante variazioni: voi impersonate il pennuto più carino della galassia e dovete liberare tutti i vostri amici dalle grinfie del cattivo di turno, una strana foca blu gigante. Lungo il vostro cammino incontrerete numerosi nemici che possono essere uccisi nei modi più vari, ovvero con le frecce, con le bombe, con un laser, con un bastone lancia fireball, o addirittura con dei dischi volanti armati di cannoni laser o missili a ricerca (alla faccia del tenero e carino). I dischi volanti inoltre come i vari tipi di palloni, vi permetteranno di svolazzare in giro per il quadro visto che le alucce di Tiki sono troppo deboli e graciline (chissà perché però riesce ad usare una pistola laser grossa tre volte lui).

Rispetto al coin-op ci sono notevoli cambiamenti, e cioè i quadri sono tutti diversi, mancano un paio di mezzi e un mostro (il polipo). Lasciando perdere questo, il gioco è molto simile all'originale e tutti gli sprites e i pezzi di fondale sono identici. Non è una conversione nel vero senso della parola, è semplicemente "rimodellato".

Sega

Amo i giochi rotondi, e questo fa senz'altro per me. Non mi importa minimamente se è identico o no, lo spirito è quello e a me basta e avanza. In sé stesso non è niente di trascendentale, è può piacere. Provatelo, e poi fatemi sapere.

Globale 79%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAC® MECHANISME - ART
PROFESSIONAL

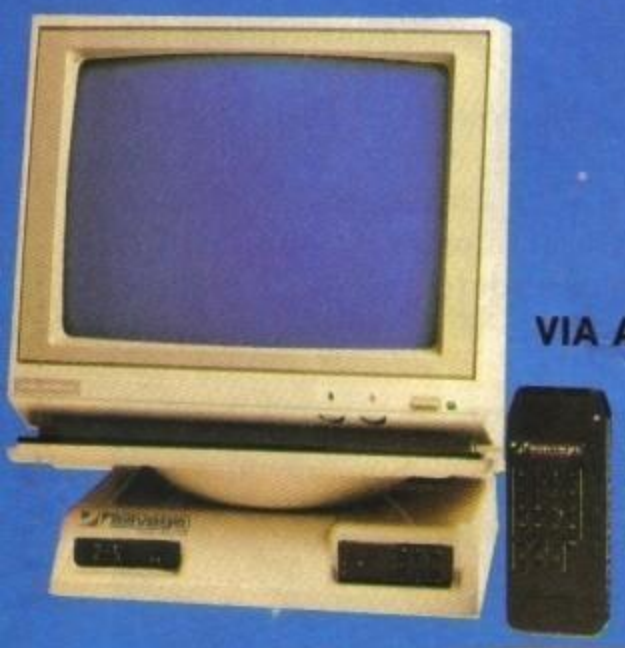
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

UTER
COMPLETA DI CASSETTA PROGRAMMI.
ART. PNOT 154

savage

by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51



Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRON

JOYSTICK TRASPARE
con 5 indicatori luminosi del

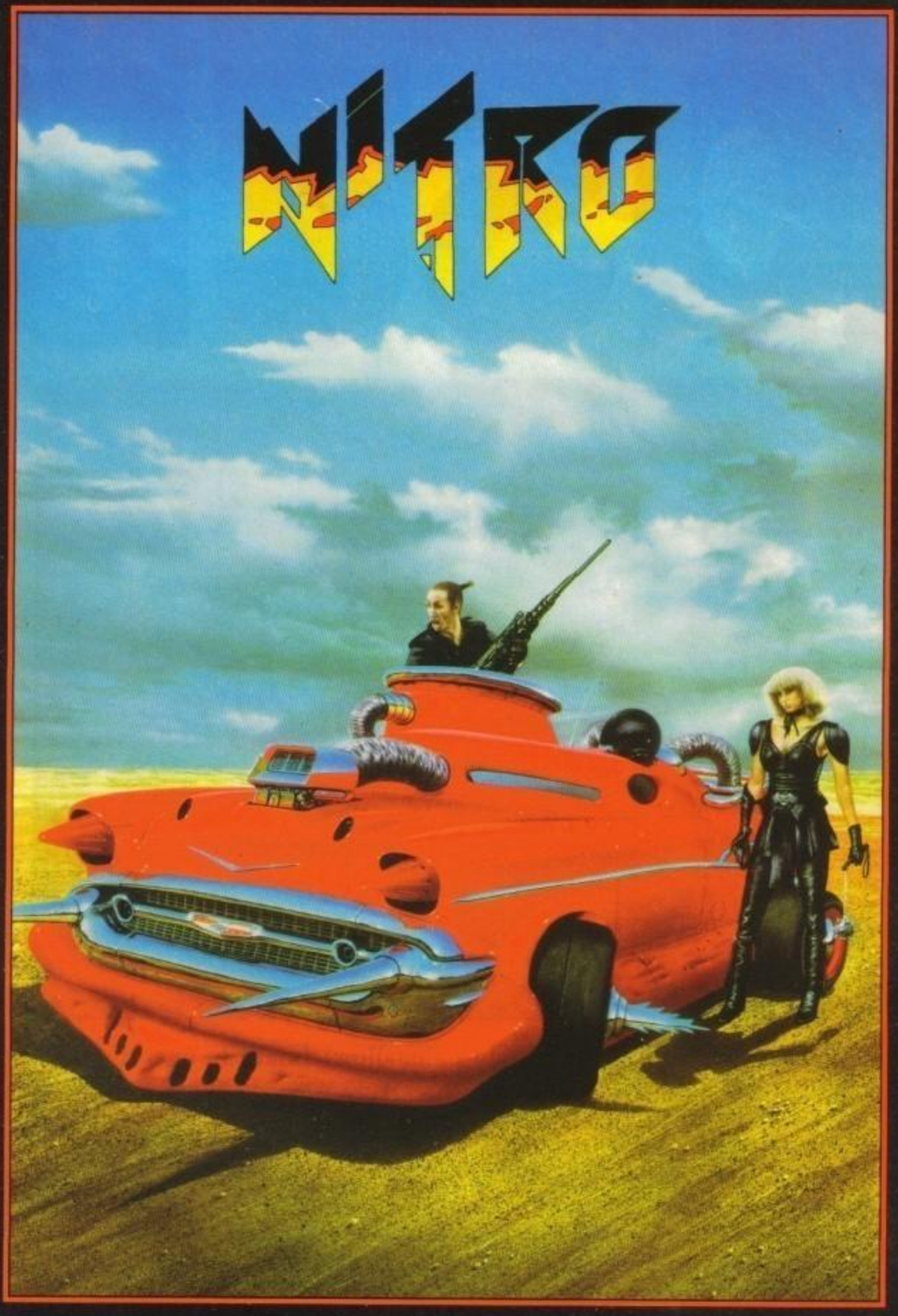
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



NITRO

Scegli la tua macchina, prendi il volante e vai!

Corri a tutta velocità attraverso le città, i deserti, le foreste e le terre desolate, gareggiando in oltre 30 corse faticose, giorno e notte, in una pazza corsa per il posto finale.
Gareggia contro il computer o i tuoi amici.
Entra nell'officina per migliorare o riparare la tua macchina.

FACCI SENTIRE LO STRIDIO DELLE TUE GOMME!!
FACCI DIVERTIRE!!

Dalla versione Amiga

VEDERE PER CREDERE

LEADER
DISTRIBUZIONE
Access
VISA

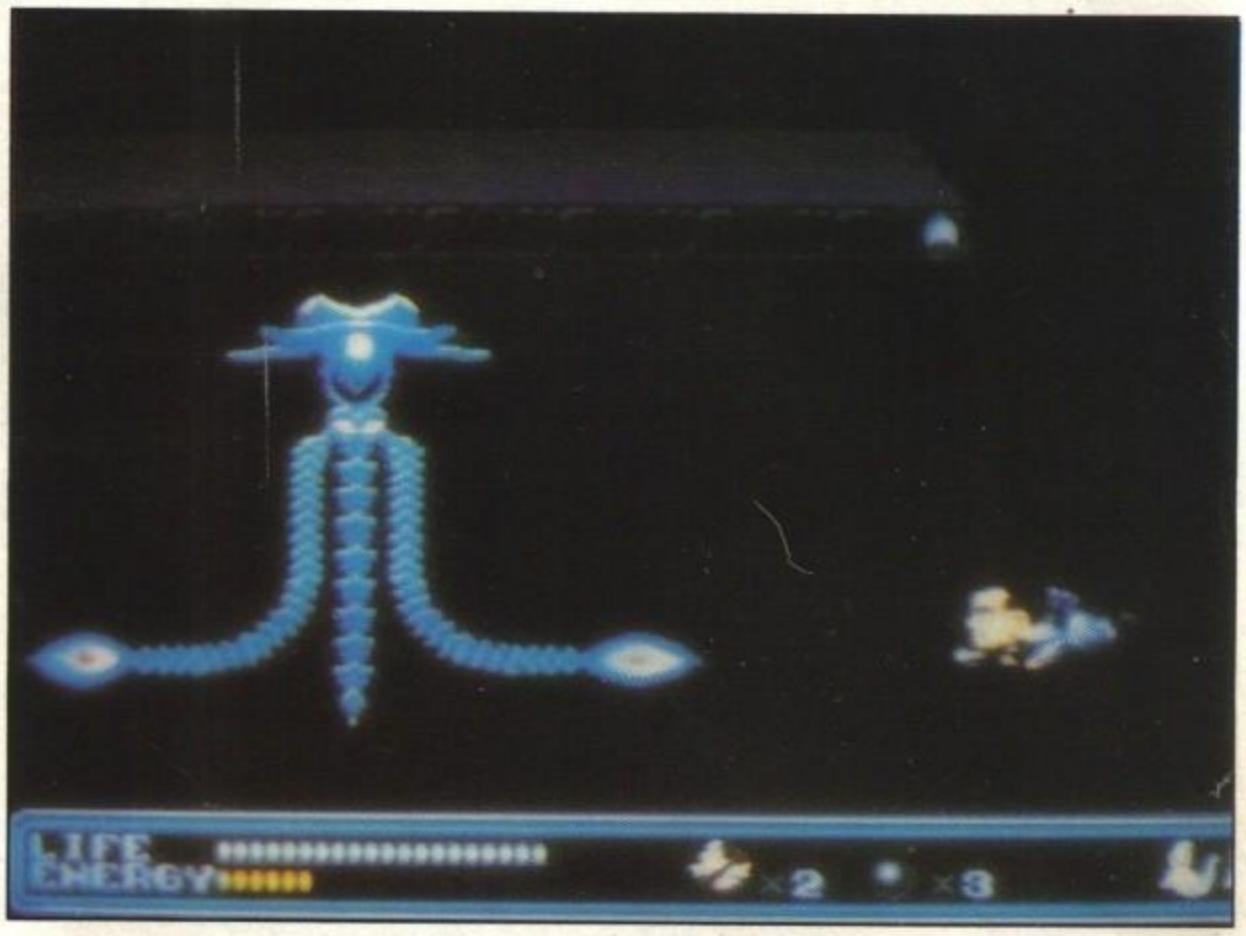
PSYGNOSIS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GHOSTB

Un bel po' di tempo fa uscì per i maggiori formati a 8-bit ad opera dell'Activision quello che secondo molti rappresentava in assoluto il miglior tie-in da film. Anni dopo la stessa Activision ritenta il colpaccio con il seguito, Ghostbusters II. La critica è divisa e tutti sembrano aver dimenticato il primo Ghostbusters, quando, un paio di giorni fa, quelli di Micromania bussano alla nostra porta e...



Questa fantastica cartuccia prende spunto dalle avventure dei TRE acchiappafantasmi del primo film, con un bel po' di modifiche per renderlo più "arcadeoso". Lo scopo del gioco è quello di liberarsi di una malvagia entità che da qualche tempo infesta la città provocando alcuni effetti collaterali non molto piacevoli, primo fra tutti una notevole proliferazione di fantasmi. Nei panni di uno qualsiasi tra Peter, Ray e Egon (si può scegliere all'inizio della partita) dovrete cominciare col liberare quattro palazzi che vi impegneranno in maniera crescente e sono in poche parole, quattro livelli affrontabili in qualsiasi ordine. Questi quattro livelli hanno le loro caratteristiche e si differenziano tra loro per il tipo di infestazione. La prima, una modesta casetta, presenta un tipico caso di poltergaist con piatti, coltelli e brocche che volano, tovaglie che si animano, tavoli che vanno su e giù e lampadari assassini che non vogliono fare niente altro che spiaccicarvi o spararvi addosso delle candele. In questa casa c'è un solo fantasma di quelli "sugosi", ed è rappresentato da uno strano tizio blu senza testa dal cui cilindro (posto sul collo) esce un demonietto rosso con coltello e forchetta. Nel secondo quadro, un condominio, i fantasmi si sono sbizzarriti e hanno surgelato tutto l'abitato. Troverete così mostri di cristallo, stalattiti che cadono e si riformano, mostriciattoli mangia ghiaccio e così via, e come clou della serata troviamo un'enorme tizio di ghiaccio scomponibile e una banshee non troppo amichevole. Nel terzo quadro (un caseggiato medio-grosso) troviamo l'esatto contrario: fiamme dappertutto, con strani furetti infuocati che saltano fuori dai veri e propri muri fiammeggianti. Gli ospiti della serata sono rappresentati da un'enorme drago (ovviamente di fuoco) che fa quello che ogni drago dovrebbe fare (sputa fiamme) e da uno strano ometto molto agile anch'esso piuttosto rovente. Nel quarto e ultimo edificio l'infestazione è chiaramente visibile attraverso le finestre: un enorme omino bianco con intesta un cappello da marinaio... è lui, il Marshmallow! Infatti in questo quadro dovrete evitare il suo pugno che di tanto in tanto si fa strada nelle fragili mura del grattacielo. Ogni palazzo inoltre ha il suo spirito-guida (buona questa) che capeggia i fantasmi minori e che può venire affrontato solo dopo i suddetti. Nella prima casa è uno strano globo verde rimbalzante, nel secondo palazzo è un pupazzo di neve con la faccia da maniaco, nel terzo un'enorme faccione infuocato e nel quarto Marshmallow in persona. Ma non credete che sia finito qui: questi quattro erano guidati da un'entità ancora più potente, che si nasconde in un castello in periferia al quale avrete accesso solo dopo aver ripulito la città, e dove troverete... Alt! Non vi voglio rovinare la sorpresa, e soprattutto non posso dirvelo perché più avanti non ci sono arrivato, ci sto giocando solo da due giorni e due notti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USTERS

Sega

Sinceramente preferisco questo alla vecchia versione di Crane, più "tecnica" e complessa. Qui quello che abbiamo è in sostanza un bel platform game con grafica da sballo (provate a vedere i muri di fiamme, i tronchi che prendono lentamente fuoco o il respiro del Ghostbuster i turno nel secondo quadro visibile dal troppo freddo. L'azione è settata a livelli accettabili (beh, se non selezionate "hard") ed è affascinante quel tanto che basta per farvi fare "ancora una partita". Un'ottimo acquisto per i fans dei tre, altrettanto ottimo per tutti gli altri.

Globale 90%

SEGA Megadrive

PC Engine

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco
PC Engine e **SEGA Megadrive** 16 bit con tutto il Software

LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - NINTENDO GAMEBOY

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6
Cassano Magnago - Varese
Tel: 0331-204074

NEO-GEO

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

Tutto quello che aspettavi al prezzo che non ti aspettavi

Novità software originale

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U.K. TODAY!!!

Gli anni novanta sono entrati nel vivo. Promesse, e premesse, futuristiche e futuribili, giungono ormai da ogni casa di software e di hardware.
Dal 13 al 16 di Settembre, s'è svolto a Londra il Computer Entertainment Show, durante il quale sono stati presentati tutti i futuri progetti delle maggiori case del settore. Diamo uno sguardo ai futuri successi di questo inverno 1990.

Al CES di Londra erano presenti pressoché tutte le grandi case di software, per presentare le nuove realizzazoni che verranno lanciate sul mercato nei prossimi mesi.
Effettivamente, a giudicare dall'affluenza di pubblico e dal considerevole numero di autorità che hanno presenziato all'inaugurazione, bisogna dire che a livello pubblicitario, la Fiera è stata un grosso successo per tutti, sia per i produttori, che per i video giocatori.
Le novità hardware più notevoli, presenti a Londra, erano senza dubbio il Neo Geo, per ciò che riguarda le console, il C64GS, la console del C64; c'era molta attesa anche per la presentazione ufficiale del CDTV della commodore, ma non s'è visto nient'altro che un esemplare in vetrina e non funzionante.
L'Amstrad ha proposto i suoi nuovi computer e la nuova console a 8-bit, insomma, la tendenza generale di preferire le console ai computer, sembra prendere il sopravvento un po' ovunque.
Per quel che riguarda il software, le novità sono innumerevoli, e difficilmente potrò riportarle tutte in queste due pagine, in ogni caso farò del mio meglio.
Iniziamo subito con quelli che probabilmente saranno i successi cinematografici di questo autunno-inverno '90: Dick Tracy, e le Teenage Mutant Ninja Turtles.
I personaggi di cui sopra diventeranno videogiochi per i computer da casa, grazie alla Disney Software, per quel che riguarda Dick Tracy, e alla ImageWorks, per le Turtles. Le licenze di questo tipo sono sempre buoni affari per le Software House. Per poter riuscire a dirvi tutto è meglio che proceda in ordine alfabetico, cioè tutte le case di software presenti, e tutte le novità per ognuna di loro. Dunque:

ACCOLADE - I titoli più gustosi di questa casa sono sicuramente l'inatteso e formidabile Test Drive III, il computer game di Stratego (chi non lo conosce), e l'annuncio di due titoli che entreranno a far parte del mondo degli adventure e dei giochi strategici: Altered Destiny e Search for the King.

CDS - Per la CDS, la fiera è stata l'occasione di presentare finalmente la versione definitiva di European Superleague, e di annunciare i primi titoli per l'Archimedes: Sporting Triangles e Colossus Chess.

DOMARK - Una sola grossa novità per la Domark, la conversione di un coin-op che ha avuto, ed ha ancora un enorme successo: Stun Runner. Anche se il risultato finale è sembrato un po' al di sotto delle aspettative.

ELECTRONICS ARTS - Un titolo sopra a tutti, Power Monger, che a giudicare da quello che si è visto sarà sicuramente un successo, per lo meno tra chi apprezza la strategia. Altri titoli di un certo interesse sono: Lords of the Rings, e The Immortal, che dovrebbero essere in commercio per Pc a metà ottobre. Per gli appassionati di corse automobilistiche un vero regalo, Indianapolis 500 per Amiga, anche se occorrerà attendere ancora qualche mese.

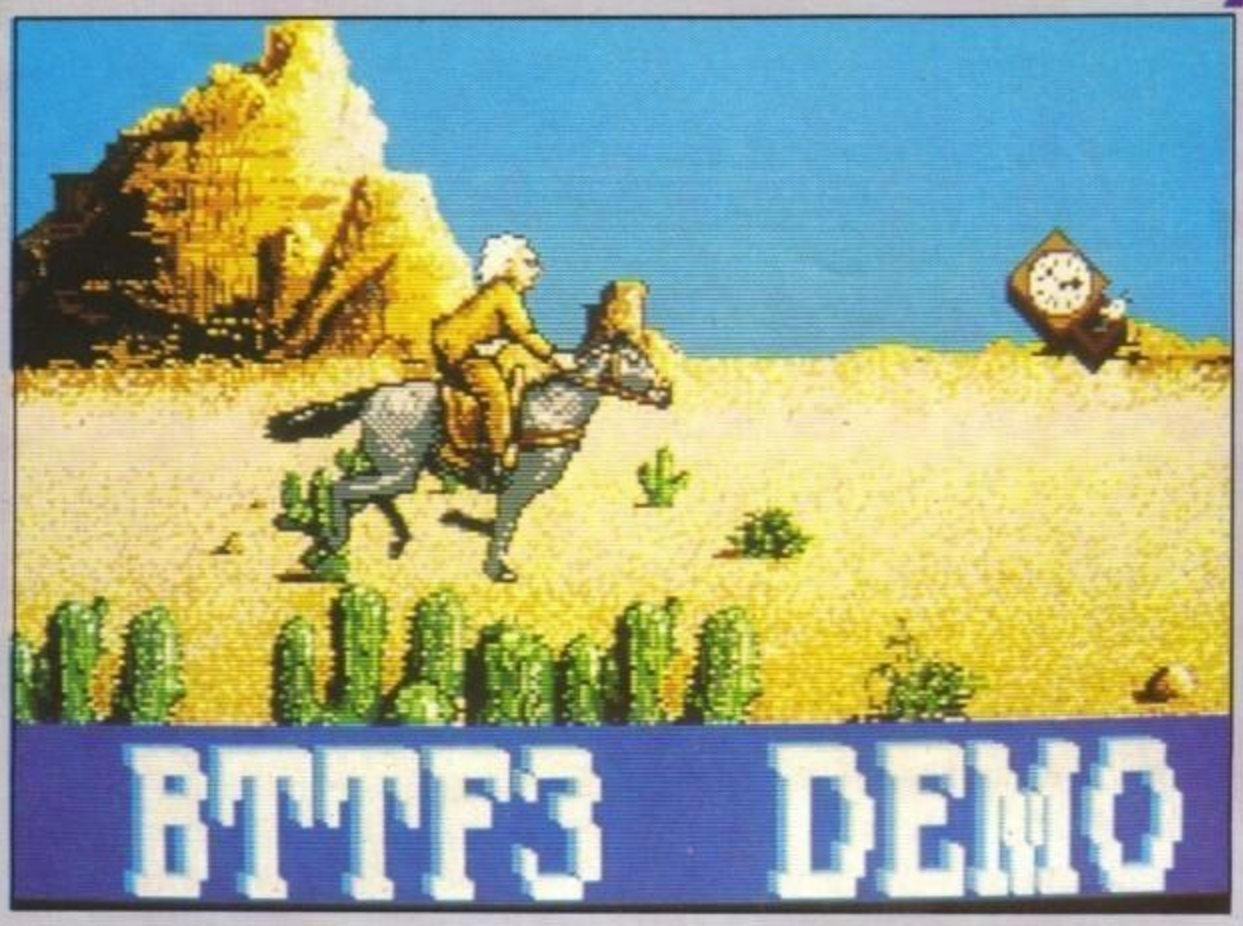
GREMLIN - Tutte motoristiche le novità Gremlin. Dalle quattro alle due ruote. I titoli di spicco presentati, sono infatti: Lotus Esprit Turbo Challenge, e Team Suzuki. Il primo si rifà alla famosa vettura di fabbricazione britannica, e il gioco è di una fluidità impressionante, mentre il secondo è chiaramente riferito alla casa produttrice di moto nipponica.

KRISALIS - Due nuove licenze per la Krisalis questo autunno, 2000 AD Rogue Trooper, famoso gioco in scatola della Games Workshop, e Hill Street Blues, telefilm poliziesco che per ora non ha ancora raggiunto la nostra penisola. In più un gioco chiamato Mad Professor Mariarti, e World Championship Boxing.

MICROPROSE - Quello che spiccava maggiormente allo stand Microprose, era il coin op di F15 Strike Eagle, che, seppur sia ancora in fase di test negli Stati Uniti, e quindi non sarà disponibile in Europa almeno fino al prossimo anno, era qualcosa di stupefacente. Per quel che riguarda i giochi da casa, titoli già attesi e qualcuno nuovo.
Silent Service II, per Pc sarà disponibile

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



già a fine settembre, Knights of the Ski, il simulatore di volo sulla Prima Guerra Mondiale, Tank Platoon, Light Speed, che avrà come argomento lo spazio profondo. Mentre sotto l'edichetta Microstyle sono stati presentati Rick Dangerous II e War Jeep, e sotto quella Rainbird, Betrayal.

MILLENIUM - I titoli annunciati per settembre sono: Yolanda e Manix, mentre il mese successivo (cioè questo) dovrebbero vedere la luce James Pod- Underwater Agent, e Horror Zombie from the Crypt.

MINDSCAPE - Molti dei nuovi titoli mindscape, sono stati realizzati per il nuovo, emergente mercato delle console, Gauntlet II e Roadblaster, verranno realizzati per il nintendo, mentre Paperboy e Days of Thunder, lo saranno per il Gameboy. Passando a prodotti per apparecchiature più convenzionali, Days of Thunder e Captive, saranno pronti presto per tutti i formati. Captive è un gioco molto sullo stile di Dungeon Master, ma quelli della Mindscape dico che è un po' meglio, staremo a vedere.

MIRRORSOFT - Punta di diamante della Mirrorsoft, sono sicuramente le Turtles, che verranno pubblicate con l'edichetta Image Works, ma titoli di una certa importanza sono anche Predator 2, con licenza dal film, Ritorno al Futuro III, Speedball 2, Reach for the Ski, o meglio, la battaglia d'inghilterra, che c'è stato assicurato sarà molto più veloce di Their Finest Hour della Lucasfilm, e Red Phoenix, gioco tratto da un libro che sta letteralmente spopolando oltre manica.

OCEAN - Giochi degni di tutto rispetto anche per la Ocean, tutti quanti tratti da licenze cinematografiche: Robocop 2, Total Recall, Nightbreed e Navy Seals. Doppia attesa dunque, per i film e per i videogiochi Ocean, sapranno essere gli uni all'altezza degli altri?

PSYGNOSIS - Oltre a Beast 2, recensito in questo numero, preparatevi a vedere, con firma Psygnosis, The Killing Game Show, Carthage, Lemmings, Awesome, Obitus e Cutey Poo, verranno tutti realizzati per la fine dell'anno, o almeno questo è quello che c'è stato promesso.

SIERRA ON LINE - I nuovi titoli saranno quelli già annunciati lo scorso mese, Hero's Quest II -Quest for Glory, Space Quest IV e King Quest V.

THALAMUS - Il gioco più atteso è sicuramente C.R.E.A.T.U.R.E.S. o meglio: Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earthridden Slime. Forse un po' sadico ma di sicuro effetto, quello che si è visto fin'ora è stato solo un demo per C64, ma le versioni a 16 bit non dovrebbero tardare.

US GOLD - Innumerevoli i nuovi titoli per la US Gold. Vaxine, il seguito tridimensionale di E-Motion, Strider 2, Murder, recensito in questo numero, Gold of the Aztec, della Kinetica Software, ricordate la preview del mese scorso?, in più alcune licenza di coin op, Line of Fire, ESWAT, e UN Squadron. Per quel che riguarda la SSI distribuita in Europa dalla US Gold, Presto arriveranno, nuovi titoli della serie AD&D, come Eye of the Beholder, che segue lo schema di gioco di Dungeon Master, e Shadow Sorcerer, ispirato alla DragonLance, oltre che al nuovo Buck Rogers - Countdown to Doomsday, che come stile di gioco, ricopia quello inaugurato con Pool of Radiance.

VIRGIN - L a Virgin è l'importatrice ufficiale del Sega Megadrive in Inghilterra, così c'era da aspettarsi che lo stand straripasse di cartucce per il gioiello Sega. Dal canto dei computer da casa le novità saranno, Golden Axe, Judge Dredd, Monty Pyhton, Off Road Racer, Wonderland, e New York Warrior.

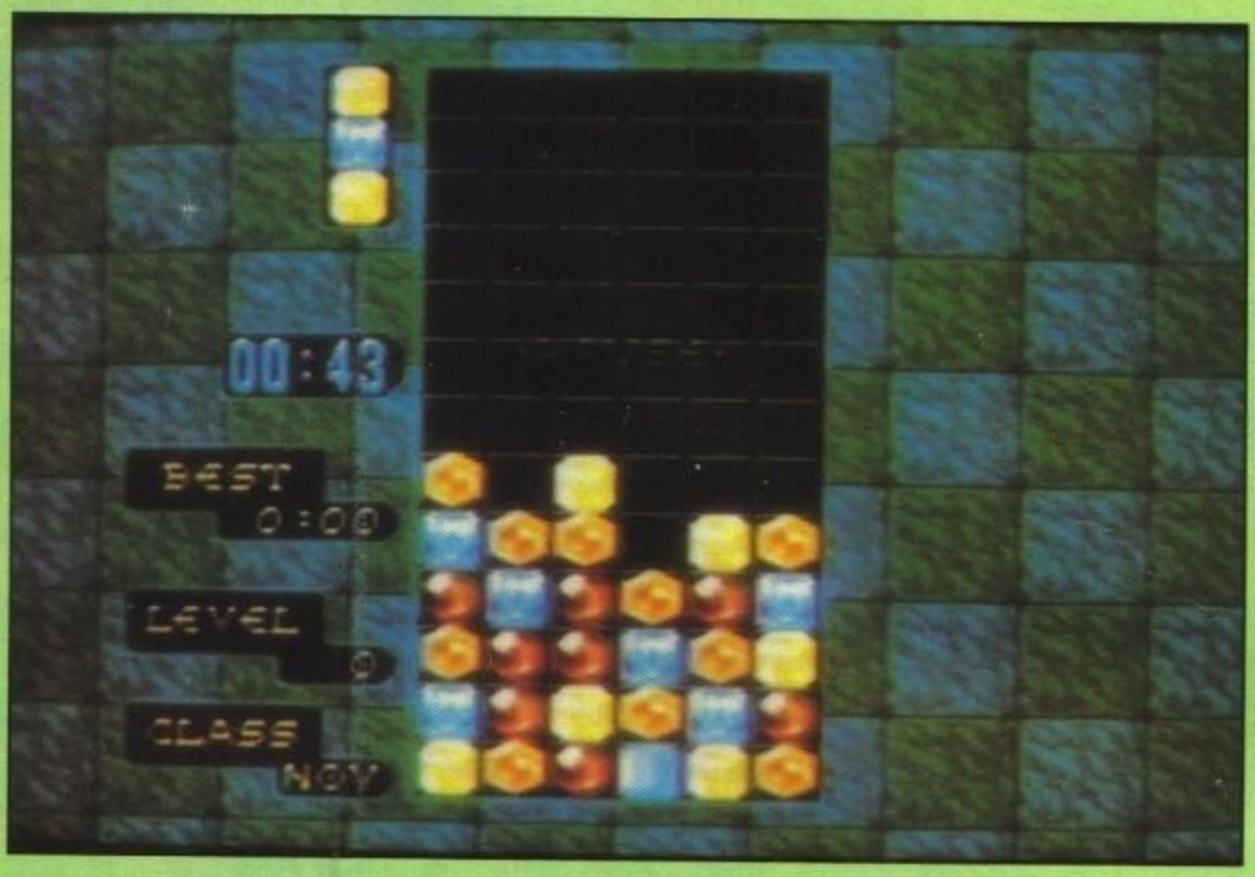
Mi dispiace di aver dovuto condensare tutte queste notizie in sole due pagine, ma a volte si sa, lo spazio e tiranno. Alla Prossima.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIAMO ARRIVATI... SECONDI!!!

Durante il Computer Entertainment Show di quest'anno svoltosi a Earls Courts (del quale potrete leggere qualcosa nell'articolo precedente) la U.S. Gold, in collaborazione con la EMAP (grande socetà inglese che tra le altre cose pubblica la nota rivista inglese Computer + Video Games) ha organizzato una competizione internazionale di videogiochi alla quale potevano partecipare squadre di quattro persone per paese. Noi c'eravamo, ed ecco che cosa è successo.

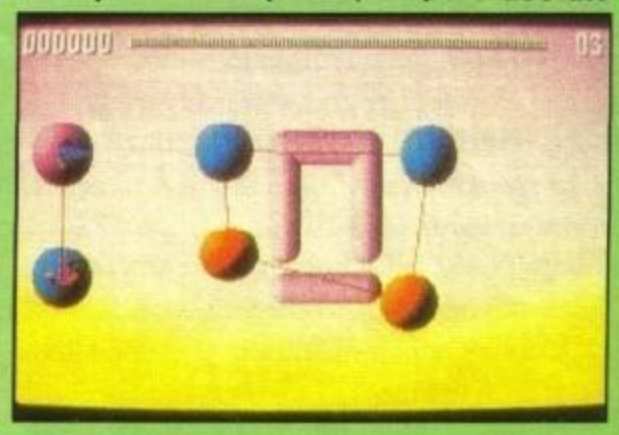


Innanzitutto, un piccolo paragone: siete mai stati al SIM di Milano? Quelli di voi che hanno risposto si, cerchino di ricordarselo. Bene, la maggior parte di voi dirà "è una bolgia, un caos indescrivibile, un sacco di rumore". Gli altri hanno avuto modo di vedere il CES e hanno risposto "uhm, sì, divertente ma troppo calmo". Basti dire che quando siamo arrivati ("siamo" sta per noi quattro del "team" Italiano, ovvero Marco Auletta e Simone Crosignani da ZZAP! e TGM e Fabio Rossi e Maurizio Miccoli da K) all'enorme stand della U.S. Gold, gli standisti stavano scrivendo a più non posso sulle pareti con delle bombolette spray cose tipo "W UK" e altre che non ricordo più tanto casino c'era. In un palco non lontano, poi, si esibivano complessi e celebrità (Betty Boo e Iron Maiden per dirne alcuni) in performances musicali seguite con attenzione da un folto pubblico. Ad goni modo, parliamo un po' della gara: il meglio dei videogiocatori mondiali si è sfidato su tre giochi in tutto, e credetemi, non è certo stato facile stabilire di che giochi si trattassero! Per giorni e giorni abbiamo creduto di doverci allenare su giochi mai sentiti né visti (la EMAP non è stata affatto precisa nel comunicarceli) mentre quando siamo arrivati abbiamo saputo la verità: Columns su Megadrive (tra l'altro importato ufficialmente in Inghilterra dalla Virgin con delle piccolissime modifiche nell'estetica), E-Motion su Amiga (suggerito da noi) e Test Drive II The Duel su Amiga sarebbero stati i giochi sui quali per un giorno intero ci saremmo fatti un mazzo così per tenere alto l'onore della bandiera.

Dopo le prime prove si poteva già intuire come sarebbe andata a finire: Inghilterra, Italia e USA erano i veri protagonisti della gara e non c'era praticamente nessuno che avrebbe potuto intaccare la supremazia fatta eccezione per i giapponesi di Login che ci hanno tallonato in più riprese.

In effetti è proprio così che è andata a finire, con l'Inghilterra al primo posto (beh, giocavano in casa e poi avevano il mitico Julian Rignall, il redattore più sciatto d'Europa e dintorni) che si divideva le 2500 sterline in palio, l'Italia al secondo posto e gli Stati uniti al terzo. Gli altri? Beh, si può dire che tutti gli altri sono rimasti a guardare.

Ah, stavo per dimenticare (guai, l'Anna mi avrebbe sgozzato), la squadra Italiana era patrocinata dalla onnipresente Leader Distribuzione, che tra le altre, moltissime cose, ci ha fornito le magliette che fungevano da "divisa". Non posso certo dilungarmi sulle qualità di queste magliette (se non posso non posso, e spero abbiate



capito, io sto rischiando la pelle), ad ogni modo ringraziamo sentitamente tutti quelli che cci hanno permesso di essere a Earls Court quei due giorni e... che posso dire d'altro? Ah, si, ci rifaremo l'anno prossimo...

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN O... Japan

Rimandandovi per le ulteriori notizie relative al Neo Geo ad altre pagine Shintaro Kanoaya si è sbizzarrito con le ultimissime novità per quanto riguarda il PC Engine e i nuovi Game Boy.

L'Hudson Soft ha finalmente ultimato il suo nuovo titolo Super Star Soldier che si appresta a seguire le orme del celebratissimo Gun Head. Il gioco si sviluppa in otto livelli caratterizzati da fondali e nemici differenti, per chi non sapesse il genere si tratta dell'ennesimo sparaefuggi spaziali nel quale dovete come al solito guidare la vostra navicella evitando gli spari o eventuali collisioni e preoccupandovi solo di colpire o bombardare tutto ciò che vi capita a tiro. Per il gioco e tutto, ma voglio dirvi anc'ora una cosa di cui non credo possiate essere al corrente, ogni anno quelli della Hudson scelgono un gioco da istallare su un caravan mobile per motivi promozionali, in ogni posto in cui si ferma sarà possibile prendere parte a delle competizioni per vincere il gioco oppure comprarlo direttamente, quest'anno ovviamente il titolo prescelto è Super Star Soldier anche se non credo che vi sarà molto agevole rintracciare il sopracitato caravan dalle vostre parti... E' quindi il turno di Urusei Yactura che è un famoso personaggio dei cartoni animati nostrani, il gioco che gli è dedicato si chiama Lum (in Italia Lamù) e sarà presto disponibile su Cd-Rom (anche nella versione inglese), per spiegarvi il motivo del titolo vi dico che il nome Lum è quello di una birbante ragazzina giapponese un po' particolare per via di due piccole corna (e no, Urusei non si fanno quelle cose, ndMax) che gli spuntano dalla testa, personaggio questo che qui da noi gode di grandissima popolarità, non so da voi... Il gioco comunque ricorderà molto da vicino la serie televisiva e dovrebbe contenere anche le voci dei protagonisti digitalizzate. Per gli amanti dei picchiaduro invece è ormai quasi nei negozi l'attesissimo e già annunciatovi seguito di Rastan, Rastan Saga II; ve la dovrete vedere ancora una volta con nuovi incredibili mostri orrendi come i teschi giganti o i Cobra reali armati di spada da sgominare con le solite molteplici armi supplementari alla consueta ascia. Dopo lo sparaefuggi, il picchiaduro e il tie-in non poteva mancare anche la simu-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vincere dovete muovervi velocemente all'interno di un labirinto raccogliendo l'oro e scavando delle buche per farvici precipitare dentro i nemici, veramente molto divertente (sarà...). E per finire occupiamoci anche di Bastille che uscirà in Ottobre su Cd-Rom e si tratta di un wargame dalla grafica eccezionale

lazione sportiva che questo mese è dedicata alla pallavolo, al Beach Volley più precisamente e così dovrete impegnarvi al massimo per dare spettacolo sulle spiaggie di tutto il mondo con schiacciate e salvataggi incredibili. La cosa strana è però che la superficie di gioco e di colore verdognolo e la cosa proprio non si spiega (che siano le alghe dell'Adriatico che si sono spostate su nuovi lidi? NdMax), facciamo finta che sia erba, ma allora non era meglio chiamarlo World Grass Volley? Ad ogni modo almeno il gioco è rimasto invariato con la classica sfida due contro due, disponibile per la fine dell'estate. Passiamo quindi ad un gioco che spopolò sul Commodore 64 qualche anno fa, si tratta di Lode Runner: Lost Labirinth (io a dire il vero non l'ho mai sentito nominare, che sia Road Runner pronunciato alla giapponese, boh...ndMax) (ignorante NdMA), per

con la musica di sottofondo cantata da un famoso gruppo locale. Con questo è tutto e possiamo quindi passare ad altro... Ma no! Cosa so dicendo accidenti al liquore di riso, quasi mi dimenticavo dei tre titoli più importanti che per adesso solo annunciati: Klax sempre con

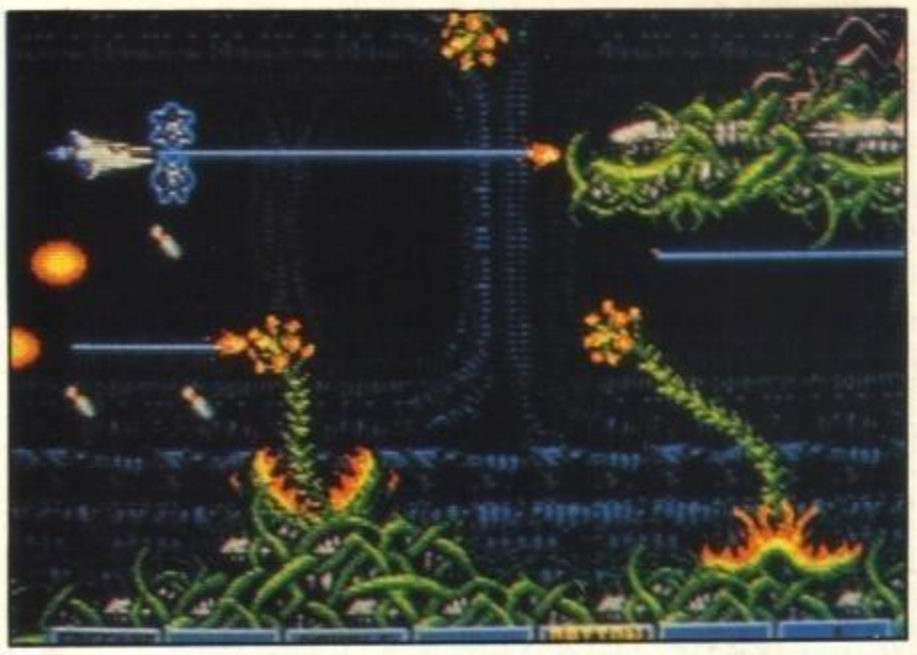
etichetta Tengen/Domark, e due grandi capolavori della... pronti?... Cinemaware!!! Si tratta di TV Sports Football e It Came From the Desert (che si propone a detta di chi ha già avuto modo di dargli un'occhiata come uno dei migliori giochi mai prodotti per Pc Engine, per non dire il primo in assoluto), niente male,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

eh?
Cambiamo ora completamente argomento per occuparci del Power Glove che è l'ultimo sistema di controllo periferico sviluppato per il Nintendo (già presentato al Sim dell'anno scorso quando mi sono fatto tante di quelle risate a vedere la gente che lo provava...). indossate un guanto speciale e potete giocare a Mike Tyson Punch Out con un po' più di partecipazione, la novità è comunque che ne è stato annunciato un nuovo modello molto più evoluto, ma le notizie in merito sono ancora molto frammentate.
Passiamo quindi ai Game Boy che questo mese presentano numerose novità: Red Alima che è un arcade adventure, Lock'n'Chase ambientato nei labirinti (e



chi non si ricorda della fantastica versione per Intellivision? ndMax), Pipe Dream che poi è lo stesso programma da voi conosciuto come Pipe Mania, e Puzzle World il cui titolo dice già tutto da sé. Nuove uscite poi anche nel campo dei giochi più propriamente d'azione come F-1 Race, Batman (!), e Teenage Mutant Ninja (che secondo me è una scandalo per come è stato osannato dalla stampa inglese in versione Amiga mentre è un vero schifo, ndMax). E con questo è tutto... arrivederci! (Incredibile, ma Shintaro ha scritto proprio così! Sayonara vecchia canaglia!)

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

C 64 + Registratore	L. 320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L. 750.000
AMIGA 500 1 mega	L. 900.000
AMIGA 2000	L. 1.750.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGAZZI! IL GAME

In America è già più venduto delle sigarette, e ora stà per essere commercializzato ufficialmente in Inghilterra (e quindi dovrebbe giungere poco dopo anche nella nostra piccola Italia...).

● **PRESA CUFFIE**
Gustatevi i magnifici effetti sonori in stereo utilizzando una cuffia al posto del buzzer interno, che come resa sonora fa ricordare i tempi passati dello Spectrum (o gli odierni degli Msdos... He he he NdC.)

● **PRESA PER L'ALIMENTATORE**
Guai a sprecare le preziosissime batterie, a casa si gioca con l'alimentatore da 6 volt!, senno a scuola posso rimanere con le batterie scariche, e dopo chi ce la fa più a passare l'ora di Latino!?!

● **CONTRASTO**
Per i masochisti che vogliono giocare non vedendo niente, per risparmiare le batterie.

● **CROCE DI COMANDO**
No non è un simbolo religioso, è l'ormai insostituibile joystick a dito presente in tutte le consoles japanesi... C'è a chi piace (a me, a me! NdMA)...

● **PRESA MULTIUTENTE**
E vai di sfide, collegando assieme due o più Game Boy il divertimento è assicurato.

● **SCOMPARTO BATTERIE**
Qua vanno le 4 preziosissime batterie a stilo!

● **VOLUME**
Vi conviene abbassarlo se non volete essere cuccati nel pieno di una partita a Tetris durante l'ora di latino.

● **LED DI CONTROLLO BATTERIE**
Se questo si accende durante l'ora di latino siete finiti!

● **PULSANTI DI FUOCO**
Due, come una qualsiasi console che si rispetti (il Megadrive ne ha tre, il Neo Geo e il Super Famicom quattro... cosa sono allora, divinità? NdMA)

● **SELECT/START**
E c'è bisogno di spiegare a cosa servono?

Questa strana scatoletta bianca che sto tenendo tra le mani stà per diventare più diffuso degli orologi, credetemi. Tra un po' di tempo quando passeggerete per le strade non crediate che le due cuffie che spuntano dall'Invicta di quel ragazzo siano attaccate al solito walkman, nooo, sul metrò lo vedrete sfilare il Game Boy e inserire una delle ultime cartucce, è arrivato l'anti-walkman!
Wow, la vera e prima console portatile della storia è ormai distribuita ufficialmente anche in Europa. E la cosa più sensazionale è che il Game Boy è veramente portatile, e con le quattro batterie a stilo ci puoi giocare dappertutto, questi sono stati i suoi veri punti di forza che gli hanno fatto raggiungere un grandissimo numero di vendite. L'Atari Lynx non è troppo portatile al confronto, infatti è un po' troppo grosso e consuma le batterie troppo in fretta, si potrebbe definire meglio come una console da tavolo, da giocare a casa attaccata ad una trasformatore, questo è essenzialmente lo svantaggio del Lynx rispetto al Nintendo.
Il Game Boy è molto compatto (148mm x 88mm x 31mm), lo schermo è un display a cristalli liquidi (LCD) di 44mm x 46mm tendente al verde, non è a colori come quello del Lynx e la grafica e il testo sono visualizzati in scale di verdino, suona male, ma contrariamente a quello che si può immaginare la grafica viene

LA DURA LEGGE DEL MERCATO

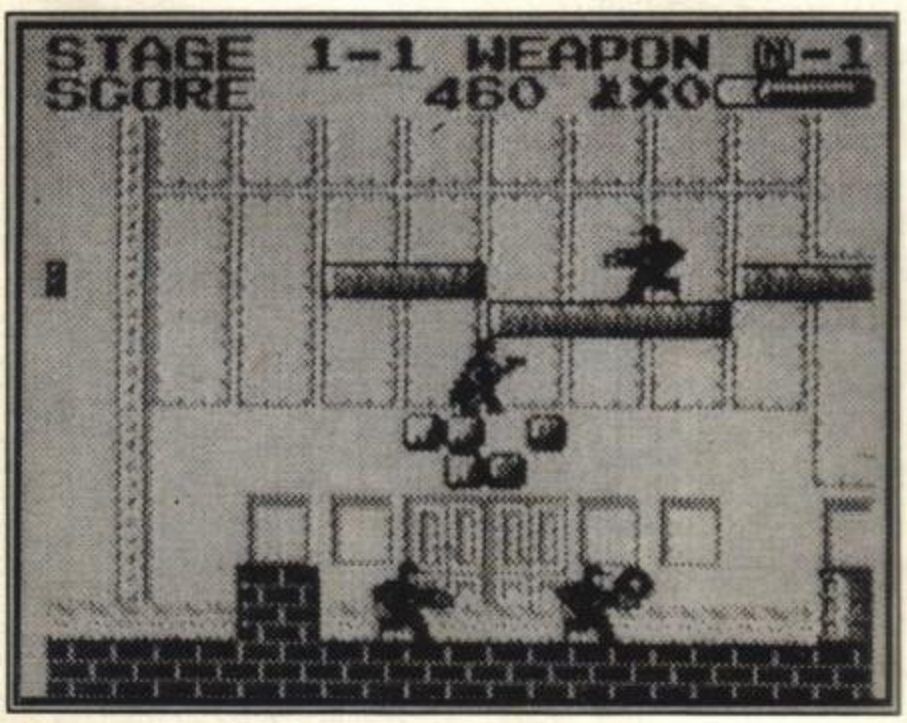
Questa frase viene sempre tirata in ballo quando si parla di una nuova console, non vende perché non ci sono giochi, non si fanno giochi perché non vende... Quante volte l'abbiamo sentita, ma questo non è il caso del Game Boy, con già più di un milione di pezzi venduti tra Giappone e Usa possiamo stare tranquilli che i giochi non mancano e non mancheranno neanche in futuro. Per esempio è già quasi pronta la conversione di Pipe Mania (la versione per il Game Boy si chiamerà Pipe Dream). State pronti anche per la versione portatile di Teenage Mutant Ninja Turtles (su uno schermo verde dovrebbe rendere bene), poi sono in progetto le conversioni di Paperboy e di R-Type, dalla Taito sono stati annunciati Target Renegade (e qui Simone sbava NdC.) Wrath of the black Manta, Dungeon Magic (un'arcade adventure) ed un puzzle game chiamato Flipull, appositamente creato per il Game Boy. Naturalmente anche la Ocean stà preparando una serie di titoli per il Game Boy, tra i quali annunciato è Robocop (e non dimentichiamoci di Kenshiro)...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOY!

resa nitida e definita.
Le batterie sono quattro comuni AA (HP7, R6) le solite dei Walkman per intenderci, e miracolosamente non vengono consumate avidamente, pensate che con delle buone batterie, e calcolando di non giocare a Tetris per 24 ore al giorno, possono durare fino a 4 settimane!
Il comando è la solita crocetta classica, ormai siamo abituati ad usarla, ben due pulsanti di fuoco, (o di salto, di calcio ecc.) Un pulsante di select per vagare liberamente tra le opzioni di gioco, e un pulsante di start, che non ho ben capito a cosa possa servire, forse a far partite il gioco, forse. Poi sui lati gli altri innumerevoli controlli, dal volume, per non disturbare la gente in autobus, alla presa multiutente per giocare in due, con Tetris od il Tennis ad esempio. Ah, le cartucce si inseriscono in un grosso (parlando in termini del Game Boy) buco in alto, sono sagomate in modo che non possano essere inserite in modo sbagliato, le loro misure sono 56mm x 64mm x 7mm.
Dentro questa piccola scatoletta giace um processore dedicato ad 8 bit e 8k di RAM statica, ma quando si parla di Game Boy non interessano le caratteristiche tecniche perché l'importante è giocare giocare giocare! (E irrompere in un bagno a Cagliari! NdC).



BOYS! SI GIOCA!

Già che c'eravamo abbiamo dato un'occhiata e giudicato un po' di cartucce per il Game Boy tra le quali anche Tetris che viene dato in omaggio con l'acquisto del Game Boy.

SUPER MARIO LAND

La star della Nintendo, Mario, non poteva mancare anche sul Game Boy, ed infatti eccolo in una nuova avventura. Basato sulle precedenti avventure di Mario, Super Mario Land introduce anche delle novità come le tartarughe che adesso possono anche esplodere. La grafica è stupenda e la giocabilità immensa, se fosse stato per MA il voto sarebbe lievitato attorno al 200%, è pieno di passaggi segreti e bonus nascosti, un gioco che è un dovere possedere avendo il Game Boy

94%

TENNIS

E Mario fa capolino anche in questo gioco, indovinate un po' infatti chi è l'arbitro? Comunque il gioco del tennis è reso in modo magnifico sul piccolo Nintendo, la prospettiva è un 3D leggero, ed il campo è molto grande infatti scrolla nel piccolo schermo. La giocabilità è fantastica, senza contare che poi questo gioco permette di utilizzare la presa multiutente, per epiche partite in due giocatori, ognuno con la propria prospettiva del campo, stupendo non c'è che dire.

92%

BATMAN

E' incredibile come questo Batman è stato reso sul Game Boy, la grafica è qualcosa di favoloso, non fa rimpiangere i colori del Lynx, ed il gioco è un piacevole mix tra il primo livello del Batman Ocean e Super Mario Land. L'uomo pipistrello distruggendo i massi neri può trovare armi extra come le Batwings, i Batrangs, oppure vite extra e bonus di energia e di punti. Quattro livelli ognuno con il proprio sottolivello dove sbizzarrirsi ad ammazzare scagnozzi del Joker, BATMAN!

90%

TETRIS

Cosa dire su questo fantastico videogioco che tutti noi, almeno una volta nella vita, abbiamo giocato, che il Game Boy è la console ideale dove giocarlo!, nelle lunghe code al mattino sull'autobus, nelle ore della materia odiata, Tutti a giocare a Tetris, sia il classico (gioco continuato dove i pezzi aumentano man mano la loro velocità)che l'arcade (vari livelli, con apparizione di pezzi ecc.) Pure in due contemporaneamente, infatti questo Tetris prevede l'utilizzo della porta multiutente del Game Boy. Favoloso e gratis! Imperdibile.

85%

SPACE INVADERS

Voi direte, Space invaders con mega bonus, armi extra, ecc. ecc. nooo!, si tratta di space invaders classico, così come la Taito lo ha presentato nell'ormai pristorico 1979, come?, si! Non abbiamo capito neanche noi perché ma è così, misteri dei videogames.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE KILLING GAME SHOW

THE KILLING GAME SHOW . . .

DOVRAI ARRAMPICARTI SUI MURI- SARA' L'UNICO MODO PER FUGGIRE!

Equipaggiato di una limitata armatura di protezione, tu sei poco propenso al THE KILLING GAME SHOW. Davanti a milioni di telespettatori dovrai combattere per arrivare in cima ai 16 abissi della morte infestati da ostili forme di vita artificiali, create appositamente dal pazzo scienziato di THE KILLING GAME SHOW per darti filo da torcere. Ma ... non dimenticare il fluido nascente, o sarà il turno del prossimo partecipante.
Dai agli spettatori lo spettacolo che cercano, raccogli le terrificanti armi e gli accessori.
Il primo premio é la tua vita- vincilo !!!

Screen-Shots dalla versione Amiga

VEDERE PER CREDERE

LEADER

VISA

PSYGNOSIS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"De Risoluzionibus"

di Carlo Santagostino

Mi sono deciso a scrivere questo breve trattatino per chiarire un po' di quella confusione che aleggia in questo oscuro campo delle risoluzioni dello schermo dei nostri amati personal. Soprattutto per quanto riguarda Amiga vi è infatti un po' di confusione tra PAL, NTSC, Overscan et similia, anche nelle menti dei nostri intrepidi recensori che faranno bene a leggersi quanto segue.

Generalmente i computer hanno varie risoluzioni per facilitare l'utente nel compito che deve svolgere. Per esempio risulta esplicativo l'Atari ST, questo computer possiede infatti 3 risoluzioni fisse la 320x200 a 16 colori. per giocare o disegnare, la 640x200 a 4 colori, per coloro che vogliono scrivere testi o lavorare, e la 640x400 monocromatico per quelli che hanno bisogno di una grande precisione nella resa su video, per esempio nel DTP o nel CAD (anche se per utilizzare questa risoluzione bisogna connettere l'ST ad un monitor 50Hrz o un multisync). Questo tipo di gestione della grafica (varie risoluzioni fisse) è sicuramente il più comune, il C64, il C128, l'Amstrad CPC, MSX 1 e 2, e molti altri, fanno parte di questa schiera (lo Spectrum e tutte le consoles di videogiochi hanno invece un'unica risoluzione fissa e invariabile, e sono un caso un po' diverso) (l'ho sempre detto io che lo Spectrum è un caso patologico NdMA). Un discorso a parte meritano invece l'Amiga e gli MS-DOS compatibili.

Cominciamo dall'Amiga, questo computer non ha una risoluzione fissa, ma quest'ultima dipende dal monitor a cui è collegato l'Amiga stesso, l'Amiga può variare la grandezza del pixel e cambiare a piacere la risoluzione, si può scegliere tra quattro grandezze di pixel, immaginatevi il pixel lo-res come un quadrato, ecco se

Select P. le Gambara n.9 Milano
Tel. 4043527 (MM Gambara)

Atari 520 Stfm con drive 720 Kb
Commodore Amiga con moduladore
Drive Amiga slime line
Drive Atari SF 3/4
Espansione Amiga 500 in offerta
Modem SmartLink 1-2-3
Monitor a colori Philips
Atari PC 3/H in offerta

Software
per
ATARI & AMIGA
Arrivi settimanali
Cartucce per Atari Jr 2600
Vasta gamma accessori
Integrati custom commodore
Sconti super per quantita'

Servizio riparazioni C.64 - Amiga - Atari - Pc - Sinclair

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aumentiamo la risoluzione verticalmente (cioè dividiamo il pixel in due con una linea orizzontale, otterremo la lo-res interlaced, se invece la aumentiamo orizzontalmente (lo dividiamo con una linea verticale) otterremo l'hi-res, e se l'aumentiamo sia in orizzontale che in verticale otterremo l'hi-res interlaced (un quarto del pixel in lo-res). Ora per chiarire un po' una simile gestione dello schermo si sono scelte delle risoluzioni standard (specifichiamo standard e non fisse, perché l'utente può aprire uno screen della risoluzione che desidera senza che l'Amiga protesti in alucun modo) prendendo come modello un monitor RGB PAL normalissimo (l'equivalente di un televisore) che sono la: 320x256 lo-res, 320x512 lo-res interlaced, 640x256 hi-res, 640x512 hi-res interlaced. Da notare che l'Amiga è l'unico computer che riesce a visualizzare queste risoluzioni su di un normale monitor RGB, utilizzando la tanto criticata tecnica dell'interlacciamento che invece ha fatto la fortuna di questo computer nel campo della videografica, basti citare che addirittura la RAI utilizza l'Amiga (oltre a Italia 7, Odeon, Antenna 3, Telelombardia), e a questo punto bisogna chiarire uno sbaglio clamoroso a proposito dell'interlace che molti commettono, non è colpa di Amiga se quando si aumenta la risoluzione lo schermo flickera, ma del monitor, che essendo un normalissimo RGB non ce la fà proprio a visualizzare una risoluzione così alta senza traballare, gli altri computer infatti (vedi Atari ST e IBM) per riuscire a visulizzare queste risoluzioni necessitano di monitor con una frequenza maggiore, e quindi le immagini così generate non possone essere videoregistrate a meno di non essere passate, con opportune e costose interfacce, ad una frequenza più bassa e quindi interlacciate. Comunque, per chi con queste risoluzioni ci deve fare CAD o DTP, e non video-

AMIGA RISOLUZIONI STANDARD (NON FISSE, LEGGETEVI L'ARTICOLO)
PALETTE SEMPRE DI 4096 COLORI:

NOME	RISOLUZIONE	COLORI POSSIBILI
(STANDARD NORMALE PAL)		
LO-RES	320x256	2,4,8,16,32,64HB,HAM
LO-RES INTERLACE	320x512	2,4,8,16,32,64HB,HAM
HI-RES	640x256	2,4,8,16
HI-RES INTERLACE	640x512	2,4,8,16
(STANDARD OVERSCAN PAL)		
LO-RES	352x290	2,4,8,16,32,64HB,HAM
LO-RES INTERLACE	352x580	2,4,8,16,32,64HB,HAM
HI-RES	704x290	2,4,8,16
HI-RES INTERLACE	704x580	2,4,8,16

ATARI ST RISOLUZIONI FISSE:
(PALETTE SEMPRE DI 512 COLORI)

NOME	RISOLUZIONE	COLORI POSSIBILI
LO-RES	320x200	16
MED-RES	640x200	4
*HI-RES	640x400	2

MS-DOS - ELENCO DELLE PRINCIPALI SCHEDE:

CGA - PAL. DI 8 COLORI:	320x200/640x200	4 colori/2 colori
HERCULES - MONOCROM.:	720x348	2 colori
EGA- PAL. DI 64 COLORI:	320x200/640x200/640x350	16 colori/16 colori/16 colori
MCGA - PAL. DI 116.000 COL:	*320x200/*640x480	256 colori/2 colori
VGA - PAL. 116.000 COLORI:	*320x200/*640x200/*640x350/*640x480	16 colori/16 colori/16 colori/16 col

I modi video indicati con * necessitano di monitor a frequenza maggiore di un normale monitor RGB (o uno apposito od un multisync)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica

grafica, l'interlacciamento è un fastidio, per questo le nuove release di Amiga 2000, ed il 3000, permettono di connetere direttamente monitor multisync (che per chi non lo sapesse sono monitor a più frequenze). Ora vi sembrerà chiaro come mai in america l'Amiga ha una risoluzione minore di quanto ne abbia in europa, in quanto i sistemi PAL hanno una risoluzione maggiore dei sistemi NTSC, i computer a risoluzione fissa invece devono utilizzare la minore risoluzione del l'NTSC anche su schermi PAL, non potendo variare a piacere la grandezza degli screen. Ultimo chiarimento merita la dicitura Overscan, si dice così quando lo schermo aperto dal computer eccede dalle possibilità del monitor a cui è collegato, (fuori dallo scan, appunto) e quindi l'immagine riempie completamente lo schermo senza lasciare alcun bordo ai lati, questo effetto viene spesso utilizzato nella videografica per dare un maggiore impatto alle immagini, ed essendo l'Amiga l'unico personal in grado di farlo si capisce come abbia grande successo in questo campo.

Riguardo gli MSDOS compatibili invece il discorso è diverso perché quando il PC nacque, non aveva la grafica, l'unica cosa che si poteva fare era visualizzare una pagina di testo. Con l'evoluzione del mondo informatico la visualizzazione della grafica era diventata praticamente necessaria e quindi la stessa IBM uscì con una scheda di espansione denominata Color Graphic Adaptor (CGA) che permetteva di utilizzare la grafica su di un normale monitor RGB, le risoluzioni erano, e sono, 320x200 a 4 colori da una palette di 8, 640x200 monocromatico ed il modo testo (80x24 caratteri) ad 8 colori, come si può notare siamo su dei livelli inferiori addirittura alla grafica del C64 (che cosa vuo dire "addirittura"? NdMA), per questo ben presto si sentì la necessità di una migliore grafica e uscì la scgeda EGA (enhanced graphic adaptor) seguita a breve distanza dalla VGA, per citare le più famose, perché una moltitudine di altre schede intanto prolificavano creando la grande confusione che vi è oggi nel campo delle schede grafiche per PC compatibili. Oggi come oggi con una VGA stiamo sicuri di essere ad un'ottimo livello per quanto riguarda il campo della grafica, l'unico difetto riguarda la spesa generale, infatti la VGA può essere utilizzata pienamente solo con un monitor multisync, ed il prezzo complessivo di scheda e monitor corrisponde più o meno al prezzo di un Amiga 2000 nuovo.

EUROPEAN SUPERLEAGUE

CDS

Presto disponibile per:

Amiga

Atari ST

Spectrum

Amstrad

PC e compatibili

C64 cass. e disco

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Ottobre: mese insignificante. Natale è ancora piuttosto lontano, le vacanze sono un ricordo, la scuola comincia ad ingranare di brutto. Niente di particolarmente interessante. Comunque sia, è inutile stare qui a lamentarci, come il mese scorso, quindi laviamoci la faccia e prepariamoci tutti a leggere un'altra Posta. In questo numero troverete una super Posta Brevis, raccontini ambigui, ragazze lanciatissime, programmatori pentiti, sale giochi malfamate e molte altre cose interessanti. Quindi, a quelle sei persone che di solito leggono il Prologo, non posso far altro che consigliare una comoda lettura lasciando da parte il libro di mate o quello di storia. Noi, come al solito, ci vediamo in fondo, all'Epilogo.

TGM SFOGHI NUMBER TWO OVVERO LE CONFESSIONI DI UN PROGRAMMATORE DELUSO: ITALIANS ARE LAMERS!

Spett. Le redazione di TGM,
chi vi scrive deve ammettere che la stesura di questa lettera è rimasta lungamente in forse, in quanto ritenevo che i miei pareri non fossero poi tanto interessanti. La lettura della missiva di tale MISTER Q (pubblicata nel numero di Luglio/Agosto) ed alcuni recenti avvenimenti dei quali sono stato mio malgrado protagonista, sono però bastati a farmi accantonare ogni remora. Vorrei riproporre ancora una volta il problema della pirateria, anche se inquadrato da un punto di vista leggermente diverso (il mio). Chiunque abbia acquistato un programma non originale in un negozio, sa che questo non è altro che l'ultimo anello in una catena all'altro capo della quale stanno i veri e propri pirati. Non tutti, però, sembrano essere a conoscenza del fatto che questi non sono che volgarissimi abbonati ad una delle tante CRACKING ASSOCIATIONS tedesche; in altre parole, i pirati d'Italia barattano denaro (quello che pagano ai cari "amici", ma che comunque si rivela spesse volte un proficuo investimento) in cambio di fama. Il discorso che sto facendo è frutto di esperienze personali e riconosco di essere rimasto spiacevolmente amareggiato nello scoprire la falsità di personaggi per i quali una volta nutrivo incondizionata ammirazione. La delusione maggiore mi è stata proprio data da chi io ritenevo essere il boss dei boss (o "the very best of 'em all, so to speak...), una persona della quale non menzionerò nemmeno il nome di battaglia (è un numero di 4 cifre...) (non abbiamo assolutamente capito, giuro, VFC), il losco figuro non solo non era all'altezza della sua spropositata quanto immeritata fama, ma, forte delle sue ascendenze germaniche (molto "in" per un pirata!), convinse me ed alcuni miei amici a scrivere programmi per una fallimentare disk magazine tedesca. Limitandosi poi i rapporti tra lui e noi a sincera amicizia da parte nostra e, per contro, ipocrita cortesia da parte sua, poté poi truffarci con agio, senza tralignare (??? VFC) dai limiti della legalità, rivendendo il nostro software ad alcune misconosciute disk magazine italiane. Naturalmente non voglio accusare tutti i pirati italiani (tra i quali potrà essercene qualcuno "vero"), ma consiglierei a molti di loro di ridimensionarsi. Mi rivolgo, tra gli altri, a MISTER Q, che non sembrerebbe un programmatore tanto provetto, considerando che si permette il lusso di sparare boiate tipo "...non sono sicurissimo che non usi il Denise, non me ne fregava niente di disassemblarlo..." (Riferendosi a POPULOUS). Caro il mio MISTER Q, non c'è affatto bisogno di disassemblare un programma per vedere se fa uso dei registri!!! Chiudo la lettera con i dovuti complimenti alla rivista ed augurando a MISTER Q di tornare a giocare felice con le tartarughe...
KAA DI HALF-BRAINS TEAM

PS
Continuo a non capire perché i brani di musica digitalizzata di giochi come DRAGON'S LAIR mandino in visibilio tanta — troppa — gente. In fondo un digitalizzatore audio è una scatolina che si può comprare se non si è capaci di costruirsene uno con le proprie mani... Lo sforzo di scrivere una routine di soundtracking, di programmare un editor e poi utlizzarlo è ben altra cosa!(Vedi TURRICAN) (approvo, VFC)

PPS
Le protezioni ben fatte servono, almeno nella misura in cui si guadagnano l'ammirazione dei veri hackers e dei programmatori. Fanno pena, invece, le protezioni penose: è implicito (esempio di protezione penosa: BOMBER BOB, ove per mettere KO la medesima, basta andare alla ricerca — non ardua — di un "move.b $ bfec01"!!!).

PPPS
Non sono un pirata!!! Sono un programmatore e faccio parte di un gruppo di programmatori!

No, non è così corrotto e amorale come sembra da lontano, il mondo degli hackers e dei programmatori dilettanti... Esiste un codice d'onore, una sorta di autodisciplina che qualcuno rispetta ancora... Ed ora tocca a voi rispondere, pirati o presunti tali...

CRITICHE DA NON IGNORARE C I O E' GENTE, DIAMOCI UNA REGOLATA

Spettabile redazione di TGM,
chi vi parla è un fortunato ragazzo posses-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sore di Amiga 2000 che studia Informatica e, come tutti gli informatici, ci tengo alla razionalità: voglio perciò discutere di alcuni errori di impostazione ricorrenti e non. Nel nuemro 18 sono presenti solo 12 giochi per Amiga contro ben 15 per PC (per la cronaca: la produzione di giochi in USA per PC è circa il triplo di quella per Amiga, VFC) molto foto sono scure (es. Pag 21 e 22), l'articolo sui joystick è molto confusionario dato che non si riesce ad associare a ciascun joy recensito la corrispondente immagine nelle foto di gruppo, belle ma alquanto inutili. La pecca più evidente del numero 19 sono le recensioni, scritte evidentemente da qualcuno che quel giorno si era fatto sicuramente uno s******o: tutto il numero è stato così ridotto a burletta, che, tra l'altro non fa neanche ridere. Dato che non so il suo nome, chiamerò il recensore "X". L'articolo su STAR TRASH riflette veramente bene il titolo, è una completa Spazzatura Galattica. Secondo voi chi legge una recensione per sapere se comprare o no un gioco cosa può aver pensato? Logico: due pagine sprecate. Tra l'altro, X, che si definisce "mitico" a pagina 36, dice a pagina 76:" Ah, quante cavolate bisogna scrivere per fare una recensione..." Scusate, ma chiunque saprebbe "recensire" meglio di lui. I commentini infilati nella "spiegazione" di ciascun gioco spezzano il ritmo (della narrazione? Ehm, scusate l'interruzione, VFC) della lettura e fanno anche venire un nervoso della miseria. Vi lamentate sempre del poco spazio che avete a disposizione nella rivista: ebbene, io sono abituato con il computer a compattare i miei programmi, in modo che un disco apparentemente pieno possa contenere altri files, ebbene, se tutti gli articoli sono come quello di Damocles, io penso che in TGM ci starebbero altri giochi. Sarebbe carino che X rispondesse a queste accuse, nella Posta spiegando il suo comportamento. Sia chiaro, comunque, che il mio è un parere soggettivo, altri potrebbero trovare divertenti queste digressioni umoristiche: l'unico modo per avere la risposta definitiva è che i lettori esprimano il loro parere attraverso la Posta di TGM, ed ecco nascere un buon motivo di discussione. Tornando a bomba; nel numero 19 le foto sono ancora, purtroppo, scure e sfuocate. Provate a confrontare la pagina 16 con la 17, o la 18 con la 19, e poi capirete. Il numero 20 presenta una buona proporzione tra il numero di giochi per i vari computer: è certamente un'altra cosa rispetto al numero precedente. C'è una recensione inutile di Beyond The Ice Palace, già presente su un vecchio numero, bellissimo, invece, l'articolo sul Super Fly Guys. Noto con piacere la mancanza di SOFTWARE COLLECTION, che portava via un sacco di spazio; le recensioni sono accurate sebbene, secondo me, si senta ancora troppo la presenza del recensore: ad esempio, in Player Manager, Simone dice che tifa per il Milan: grazie dell'informazione. Ora te ne do io una: hai fatto innervosire la maggioranza degli italiani, non rossoneri. Tutte queste piccole arrabbiature poi fanno scappare la voglia di comprare la rivista, secondo me. Una cosa di cui si sente la mancanza è una lista completa di tutti i giochi recensiti dal primo numero: io me ne sono fatta una per conto mio. Riguardo ai trucchi, io penso sia meglio mettere tante piccole tips che poche mega soluzioni, anzi, è meglio riportarle entrambe; inoltre non ha senso chiedere a noi lettori italiani di mandarvi i cheat, quando voi li avete già belli e pronti che vi arrivano dall'Inghilterra, solo per la soddisfazione di scrivere "Mario Rossi da Milano ci ha mandato..."; sotto questo punto di vista i primi numeri erano i migliori. Il numero di foto per ogni gioco non è molto soddisfacente (scherzi? Ma hai visto la recensione di KLAX? O di ESCAPE FROM THE PLANET ECCETERA ECCETERA? VFC) attenti a non scrivere il nome della Software House con lo stesso colore dello sfondo, vedi WARHEAD. Penso proprio di aver finito, spero che non buttiate via questa lettera ma che la usiate per rendere TGM ancora più bello e ricco.

PAOLO MARAZZI

PS

La lettera contiene 4353 caratteri, per un totale di 688 parole, 58 righe e 35 frasi. Bello il C1-Text, non c'è che dire!

Certe critiche ci colpiscono nel punto giusto, quindi grazie per averci fatto rendere conto di alcuni errori e vai con una risposta compattata:

- Il recensore X sta scontando la sua pena ed ha promesso recensioni serie ed equilibrate: il fatto è che alcuni hanno mal interpretato un messaggio del nostro DE, BDB, che, apparentemente, dava il suo nulla osta alla demenzialità più sfrenata... La ristrutturazione è già, in atto, comunque...

- Per le fotografie hai ragione, alcune sono veramente sfuocate: stiamo facendo una colletta per comprare una macchina fotografica più decente, per cui, se volete contribuire...

- Hai ragione a lamentarti di BEYOND ICE PALACE: è inutile ri-recensire i programmi quando escono in versione BUDGET. Prossimamente faremo recensioni telegrafiche e più centrate.

- La lista completa è in preparazione e molto probabilmente sarà pronta nei primi mesi del 1991.

- A proposito delle NOTE che compaiono un po' dapperttutto: in effetti, rallentano il ritmo della narrazione, ma, che ci vuoi fare, abbiamo la musica nel sangue... (Battuta penosa: rileggere almeno 5 volte per capirla)

- I TIPS: primo, se dovessimo basarci esclusivamente sul materiale inglese per realizzare codesta rubrica, pubblicheremmo solo cheat per giochi come MENACE o BARBARIAN (PSYGNOSIS), secondo, perché dovreste avere la pappa pronta, caro Paolo? Bisogna darsi da fare. Si parla tanto di TGM italiano e poi quando bisogna fare qualcosa di proprio si ricorre al materiale altrui? Non è giusto...

Grazie per i suggerimeti (utili) e torna a scriverci, sperando di eliminare al più presto le piccole imperfezioni che ancora sussistono. Ciao!

VIDEOGIOCHI E RAGAZZE: DUE MONDI INCOMPATIBILI?

Spettabile redazione di TGM,
chi vi scrive è una vostra assidua lettrice (sì, sì, Carlo, lettrice, non dinosauro) (ciapa e porta a casa, Carlo, VFC) sin dal numero 13 ed il motivo che mi spinge a farlo sono le osservazioni di MBF riguardo ai giochi che piacciono alle ragazze, nella PB del numero 22. Femminismo a parte, tali considerazioni mi hanno fatto pensare; effettivamente, le esponenti del "gentil sesso" che si avvicinano a questo mondo così giocoso (come diceva un certo tipo in TV) sono in stragrande minoranza rispetto ai ragazzi. Tralasciamo l'argomento sala-giochi, poiché, dato il grande numero di randa che le infestano si può facilmente intuire il motivo della scarsa componente femminile nella fauna delle sale-giochi. Piuttosto chiedetevi "Perché le ragazze, in generale, sono così restie a giocare ai videogames?". Secondo la mia, ehm, teoria, se così si può definire, ciò accade, probabilmente, perché i video-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giochi fanno parte di quella che chiamo — generalizzando molto — "cultura hobbystica maschile" (che comprende anche il calcio, la boxe e così via), quelle cose, per intenderci, di cui poche o nessuna interessano. Per scoprire il motivo di questa "sessistica" classificazione, torniamo a qualche anno fa. Appena fecero la loro comparsa i primi coin-op, vennero piazzati nei bar (non penso avessero creato una sala giochi solo per PAC-MAN) e, se è vero che non avrete visto molte ragazze in sala giochi, ne avrete viste ancora meno, se non mai, in un bar (a parte il fattore educazionale che non permette alle ragazze di stare in posti come i bar, tutte le ragazze, me compresa, a cui ho chiesto se avrebbero eventualmente giocato ad un coin-op in in un bar mi hanno risposto seccamente no). Anche se, con grande disappunto dei miei genitori, io, a 11 anni, dell'educazione me ne fregavo e mi beavo di tornare a casa da scuola mezz'ora più tardi per fermarmi, con dei compagni di classe, in un bar, a giocare a quel gioco — di cui mi sfugge il titolo — starring una rana che attraversava la strada e un fiume (FROGGER! Ecco l'altro titolo che ho dimenticato di mettere in classifica! VFC) Per la suddetta ragione, comunque, i primi videogiocatori furono tutti, salvo rare eccezioni, appartenenti al sesso maschile. La storia procede così: un ragazino va in tutti i bar immaginabili e gioca a tutti i giochi possibili, vi porta gli amici, spuntano le prime sale giochi, i sopracitati ragazzi si sollazzano e, appena vengono immessi sul mercato i primi home-computer dal prezzo accessibile, li acquistano, si scambiano consigli, programmi, novità, lasciando fuori dalla propria avventura l'universo femminile (e la spiccata sensibilità che si contrappone al gretto maschilismo... Ehm, VFC) e gettando le fondamenta di quella cultura videoludica esclusivamente (non è una parolaccia) fallocratica di cui ho parlato in precedenza. [...]

Voi potreste obiettare:" Brava, dici che alle ragazze non piacciono i VG perché sono cose da maschi, e allora come spieghi il grande numero di ragazze a cui piace l'heavy-metal (bleargh! Ehm, scusate, VFC) o l'horror, o molte altre cose un po' forti, che, a maggior ragione, potrebbero essere considerate "for men only"? Semplice! (Sto diventando pazza, mi faccio le domande e mi rispondo da sola...) Il metal, i film horror (and so on) hanno larga diffusione sui mass-media e, soprattutto, sul media TV, il più efficace. Hanno quindi molte più probabilità di essere apprezzati che non i VG (a parte gli striminzitissimi angolini a USA TODAY e ANTENNA 3, non vengono presi troppo in considerazione dalle varie emittenti). Quello che intendo dire è: come fa la Tal dei Tali a sapere che si divertirebbe un mondo giocando a RAINBOW ISLAND, STUNT CAR RACER o HOUND OF SHADOW (questo mi farà raggiungere il nirvana in un modo o nell'altro; non ditemi che lì, l'avete finito!) se non immagina neanche lontanamente l'esistenza di tali prodotti? Ci vorrebbe più spazio in TV dedicato ai VG e, magari, un po' di pubblicità sia del prodotto-videogioco in sé stesso (come la SEGA con ZENGA o la Nintendo, ma non Jovanotti, sarebbe controproducente!), sia delle riviste che ne parlano (eh, eh, che ne dite? Beh, sarebbe un tantino costoso, ma... No? Sapete com'è, una ce prova...)

Ritornando a bomba, tu, MBF (ah, complimenti per la Posta, non è asettica come certe altre) (Thanx a lot, VFC) dici che le ragazze giocano solo a certi giochi, sporco maschilis... scherzo, of course (ma, io, veramente, rifacendomi alle statistiche, pensavo che, perdono... VFC) Innanzitutto cito l'ormai inflazionato (casomai "abusatissimo", VFC) DE GUSTIBUS, ti rammento che, cartoni e linguaggio da camionista a parte, siamo pur sempre appartenenti al gentil sesso ed è quindi logico che nella nostra lista siano games come BUBBLE BOBBLE, (ma che carinooo) e vediamo di distinguere un po'... Alcune ragazze che "puntano" sempre lo stesso gioco fanno parte di quelle persone che vanno in tilt di fronte ad un gioco molto complicato (come i miei genitori, questo mi costerà vitto e alloggio...) Quelle che al vostro "qui devi" rispondono "No, no, che casino, metti su QIX". DISARMANTE (Rubicondo, VFC). Altrimenti vi trovate di fronte a delle abitudinarie. Due persone di mia conoscenza perdevano ore e ore giocando SEMPRE E SOLO a LADY BUG in sala giochi (vero Linda? Vero Leila?) ma quando gli ho mostrato BEACH VOLLEY e HYBRIS (sì, HYBRIS, niente bolle, né kiwi, né arcobaleni, né, tantomeno, palline da mangiare...) (Touché! VFC) si sono trasferite stabilmente a casa mia. Poi ci sono le classiche rompib***e (queste, wonderwhy, le trovate ovunque) che, all'invito ad una partita, anche a qualcosa di virtualmente carino e innocuo (NEW ZEALAND STORY), vi guardano come un marziano e vi dicono:" Da te non me lo sarei mai aspettato!" Mah, che ve devo dì,? Se avere una mentalità aperta ed accettare le buone idee (come lo sono i VG se usati con parsimonia) significa essere bambini, allora, Giorgio, è veramente meglio "BAMBINI PER SEMPRE". Arriviamo ad una conclusione (aaaah...sospiri di sollievo, gente che si toglie il cappio dal collo, coro di FINALMENTE).

Le videoplayer sono molte di più di quante non immaginiate, sono solo... Come dire? Latenti! Spero che non vi siate addormentati... (ZZZZ, RONF, RONF, VFC) EHI! SVEGLIA! Scherzi a parte, spero di non avervi annoiato troppo con il mio papiro che, se non altro, (magra consolazione, direte voi) non gronda demenzialità (anche se certe battute, ehm...) e non parla di argomenti rifrullati (sesso, videoviolenza, razzismo, pirateria, AMY VS ST & Co) [...]

Ringrazio tutti per la cortese attenzione. Un grande saluto a tutti voi e (questi, credo, nella Posta non ve li abbia mai mandati nessuno) baci. (Ehi, gente, ci sono prima io! NdMBF!) (No, un momento, rispettiamo l'anzianità! NdC!) (Calmi, simpaticoni, il capo redattore sono io! NdBJ) (Guarda che lo dico a tua moglie, NdMAX) (Un po' di serietà: prendete il biglietto e mettetevi in fila, NdMA)(da notare che tutte queste NdPincopallino le ha scritte tutte MBF che è un'arrapato esaltato — tranne questa che *è davvero mia NdMA*)

YOURS SIMONA PERINI

PS

I complimenti non ve li faccio...(Basta, non sono più tuo amico, ecco, uffa, VFC)

PPS

Scherzavo (ah, beh... Amici come prima... VFC) Here they are: voi, la — anzi LE — vostre riviste, le vostre battute e battutacce siete OK (anche quelle di MA e STEVE a USA TODAY, soprattutto quando Stefano ha detto, presentando E-MOTION, e cito da testo:" Bisogna provocare delle reazioni con le palle" Ah! Ah! Terribile... Ehm, basta). Non lasciatevi abbattere da critiche negative e insulti (J.K. JEROME diceva: "starei a guardare il lavoro degli altri per ore", è facile parlare, vero?) e sappiate che se le vostre riviste "vendono" (a quanto ammontano la tirature di ZZAP! e di TGM) (le ultime stime ufficiali parlano di 4 miliardi e settecentoventidue copie, escluse le vendite su Saturno, VFC) è anche per le sparate che fate e perché non ve la "tirate" (ooops! ri-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma). Non cambiate o perderete molti lettori. Basta, inizia MAI DIRE BANZAI (notare l'alto livello culturale), vado! Ah, spero che abbiate passato delle belle vacanze. Tchiib! (Tchiib anche a te, qualunque cosa voglia dire, VFC)

Vai così, Simona, sei del gruppo! Finalmente una lettera che chiarisce molti aspetti finora incomprensibili del mondo video ludico, vale a dire, l'incompatibilità, o presunta tale, delle ragazze nei confronti dei videogiochi (e se fosse il contrario? Naaa...) Grazie mille per i complimenti, e prosegui sulla tua strada: cerca di convertire il maggior numero possibile di ragazze ai VG, come li chiami tu. Sei una pioniera, in questo campo (hai dimenticato "scrivi ancora" NdMA)!

THE LAST MBF'S POSTA BREVIS

Iniziamo con una lettera veramente struggente, da cui ho "estrapolato" alcune righe: "Ti ho scritto soltanto per fare amicizia con te, con questa piccola lettera, perché di solito si scrive a persone che si conoscono, ed io non ti ho mai visto, anzi non vi ho mai visto e non vi conosco. Ma dopo questa lettera conosco già qualcuno, anzi, no, una normale conoscenza, ma spero un amico. Perché non pubblicate su TGM delle vostre foto, oppure una foto di gruppo? Non vi preoccupate, non ci farete paura, per lo meno lo spero. Ciao amico e, una volta sola, scrivi il tuo nome per esteso alla fine della Posta"

Lo farò, DFX, lo farò.

Sì, ok, ma adesso basta questo tono melodrammatico da filmaccio sentimentale, mettiamo su qualcosa che abbia dei bassi potenti (che ne dite del vecchio ma sempre mitico PUMP UP THE JAM?) e ripartiamo alla grande!

Ed ecco allora FS (Non FFS, come specifica più volte) che lancia un messaggio drammatico a proposito delle recensioni per PC: "Secondo me non gli manca nulla, però in quelle riguardanti i giochi per PC potreste fare un miglioramento: come nelle recensioni dei giochi SIERRA dovreste annunciare i tipi di dischetti usati (non la marca! ma specificate se sono previste sia in versione 3 e mezzo e 5,25). La stessa cosa riguarda le schede grafiche supportate (vi prego, mettete tutto questo, così so se comprare il gioco subito dopo aver letto la recensione!)" Ok, passo il messaggio a Giorgio, Carlo e Co. rinnovando le richieste precedenti di specificare a quale sistema appartengano le fotografie del gioco nelle recensioni comparate...

MESSAGGIO DI SERVIZIO: torno a spronarvi nell'inviare le vostre classifiche dei giochi preferiti. Specificate i vostri dieci top giochi indicando anche al sistema a cui appartengono. Sono ammessi giochi per AMIGA, PC, ST e SEGA MEGADRIVE (fin tanto che la console non avrà una diffusione sufficiente, la classifica sarà gestita da noi). Non mancheranno hit parade speciali, del tipo: le migliori colonne sonore, i migliori spara-e-fuggi, le peggiori conversioni di tutti i tempi, ecc. L'indirizzo è TGM FANS PARADE, CASELLA POSTALE 853, 20101 MILANO.

Grazie mille per tutte le cartoline che ci avete mandato (GIULIO MARINO addirittura 5, poi OSCAR PALA, CESARE, LETTORE CD, nonhocapitoilnome da POOLE HARBOUR, LUCA GIARDINI, e miliardi di altra gente): quest'anno non abbiamo realizzato il mitico concorso CARTOLINA DELL'ANNO, comunque siamo contenti che anche in vacanza non vi siete scordati di noi...

Proseguiamo ora con un drammatico appello di un certo GIOVANNI ovvero "UNO CHE NON HA SOPRANNOME ALCUNO"... Indovinate qual è il motivo della sua missiva? Naaa... esatto, trovargli un soprannome... E' disperato perché senza un soprannome non può vivere... Suggeritegli il migliore attraverso la Posta Brevis: si apre un grande concorso... TGM MAIL FOR GIOVANNI (We are the World, we are the Children...) Trovate un bel soprannome e comunicatecelo al solito indirizzo...(Guarda te cosa bisogna fare per tirare avanti, VFC) Bellissima la foto del cagnolone husky che era nella busta!

GIUSEPPE GABBI ci manda il testo della sigla del cartone animato I CINQUE SAMURAI... Onestamente, è un po' una porcata, comunque... Ah, cosa ne pensate del nuovo (sto scrivendo ad Agosto) cartone animato trasmesso da Odeon TV, KATE AND JULIE? Sì, non è un gran che, la sigla d'inizio fa proprio pena, ma JULIE assomiglia un sacco a LAMU... Auuuu (preferisco la versione a fumetti — Dirty Pair — NdMA)! Ehm, ed ora un attimo di attenzione, per favore, la POSTA BREVIS è una rubrica seria, com'è serio il prossimo messaggio: "VIDEOGIOCATORI DI ORIGINALI"

"Sono così chiamati i ragazzi che hanno rapporti con videogames originali. In questi anni i videogiocatori di originali sono stati ritenuti più al riparo dal rischio di virus. Oggi però, il contagio da virus sta crescendo proprio fra i videogiocatori di originali. Il virus può colpire qualunque computer, perché si trasmette non soltanto attraverso software infetto, per esempio scambiandosi lo stesso copiatore, ma anche attraverso rapporti pirata con software già infetto (viruspositivi). Ecco dunque che un disinvolto atteggiamento pirata può essere pericolosissimo: più copie si usano, più il rischio corre: più copie si fanno più si può estendere il contagio. E' meglio quindi evitare rapporti pirata con persone sconosciute o persone il cui software è a rischio, e, almeno in questi casi, usare il Viruskiller.

PIRATERIA

SE LA CONOSCI LA EVITI

SE LA CONOSCI NON TI INFETTA IL SOFTWARE"

Ringraziamo TES e LR per l'importanza del messaggio.

La battuta del mese è dell'ormai mitico LETTORE CD: "NON COMPRATE ROBE DI KAPPA"... Ehm, ambasciatore non porta pena...

Ed ora, nella migliore tradizione filosofica-videoludica, I PASTORI DELL'ESSERE (ELENA & SERGIO) presentano:

"DE PRINCIPIO LUDO (tutto ciò che avreste voluto sapere sul gioco e non avete mai osato chiedere)

Questi pensieri sono frutto di elaborati studi che con infinita umiltà e profonda riconoscenza dedichiamo a colei da cui tutto diparte e tutto ritorna: Nostra Madre. Si vorranno in questa sede dibattere le ovvietà e i luoghi comuni che hanno e continuano ad oscurare il fenomeno videogames:

1) IL VIDEOGAMES E' UN "SEMPLICE" GIOCO ELETTRONICO:

questa comune definizione è da noi rifiutata! Molti di voi scuoteranno melanconicamente la testa mentre un impercettibile sorriso di compatimento increspera le vostre labbra. Comunque non perdiamoci d'animo e...continuate a leggere queste righe! Che il videogame "sia anche" un programma contenente una quantità di dati non è da noi confutato; ma il nostro piano di osservazione non è quello della quotidianità, bensì quello ontologico: il videogame in quanto tale non esiste, esiste solo in rapporto a colui che lo gioca.

E' solamente il rapporto pragmatico, il fon-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

damento di un proponimento gnoseologico. Solo grazie ad un rapporto di utilizzabilità da parte di un ente dotato di particolari ed originarie caratteristiche (il videogiocatore) con il videogame è possibile disvelare il gioco stesso: la giocabilità. In definitiva, l'analisi del FENOMENO videogame è impossibile all'infuori del rapporto originario che si viene a stabilire tra gioco e giocatore, ed è soltanto ponendoci all'interno di esso che è possibile un'accurata disanima del problema in questione. D'ora in poi useremo per comodità i termini uilizzabile e semplice-presenza. Con il primo indichiamo la dimensione originaria del rapporto che rende possibile il conoscere teoretico che va oltre l'utilizzabile quale si rivela "nell'uso" per cogliere solo la semplice-presenza." Fine prima parte... Ehi, che mattone! Comunque, eliminando le parole inutili (gnoseologioco=conoscenza, pragmatismo=indirizzo filosofico che pone il criterio della verità dei principi teorici nella loro portata pratica ed utilitaria) (certo, certo, però questo è un pleonasmo in senso onanistico... NdMA) il concetto secondo cui il videogame esiste solo in rapporto al giocatore è interessante, anche se ricorda molto le teorie di un certo filosofo di cui mi sfugge il nome (il filosofo sfuggente, ah, ah) che si potevano così riassumere: esiste il rumore solo perché qualcuno lo sente... Interessante...Mi rendo conto, comunque, che i discorsi filosofici sono un po' fuoriposto, qui, per cui proseguiamo con le lettere "normali"...

Passiamo ora ad un grave problema che assilla la società moderna: le sale giochi malfamate, ce ne parla il professor FLYNN, dall'Università di Monza: "Dove vivo non ce ne sono molte (di sale giochi, ndt) e quelle poche vengono frequentate da tutte le specie di criminali immaginabili (come è vero NdBJ). Una volta non era così, si poteva andare tranquillamente con gli amici e fare una partita in santa pace, oggi per entrare ed uscirne vivi bisogna farsi scortare da una gazzella dei carabinieri, tre pantere della polizia e una giraf... Ma è possibile che per trovare una sala-giochi dove vi sia della gente a cui piace videogiocare e stringere amicizia si debba andare nelle località di villeggiatura?" Bella domanda. Comunque è vero ciò che dici. Anche qui a Milano molte delle sale giochi più fornite, sono frequentate da infimi elementi il cui numero è aumentato gradatamente negli ultimi anni. Non puoi più neppure fare una partita in pace che un tizio barcollante ti si avvicina e, con lo sguardo che ricorda moltissimo gli Zombie di The Night Of The Dawn di Romero, blatera la frase classica: "Scusa, tipo, hai un millino?" Questo è il meno, certe volte il fumo delle sigarette presente nelle sale giochi è così denso che per raggiungere il proprio videogioco bisogna procedere a tentoni: in confronto la nebbia di Londra è fo-schia rarefatta. Non va affatto bene. Non si può giocare tranquillamente e i gestori delle sale giochi spesso rischiano gravi conseguenze se cercano di sbattere fuori dalla sala i tipacci. Brutta storia... Un'altra brutta storia arriva dal panorama editoriale italiano:" La cosa che mi fa più arrabbiare, riguarda la sfrontatezza e non serietà che hanno certi gruppi italiani (vedi ********* & ********* *****) che, nonostante le pluripremiate figure di m***a continuano a prendervi in giro. Mi è purtroppo capitato di vedere su certe riviste recensioni di Lost Patrol metà anno prima che uscisse, TV SPORT BASKETBALL con informazioni assolutamente fasulle (e CADAVER? E CHAOS STRIKES BACK per Amiga, eh?) ed altre tavanate che per citarle tutte ci vorrebbe un'enciclopedia. Mo' arriva il massimo: con tre vergognosi mesi di ritardo veniva pubblicato un pesce d'aprile realizzato da una nota rivista di videogiochi della Regina e che certe persone invece davano per certo (per i non capendi, A-MIGA DRIVE). Quando poi qualche disgraziato lettore si è permesso di far udire questa insignificante gaffe, gli si è risposto con un giro di parole che se lo beccava il mio prof d'Italiano gli schiaffava un bel 3". Vox populi... Grazie per la soliderietà caro FULVIO TRINCA, ma devo chiederti (e chiedervi) un favore. Lasciate perdere, evitate di abbassarvi a tale livello. Lanciare frecciatine nella Posta o negli editoriali come alcune persone fanno è sintomo di scarsa intelligenza (e allora perché lo hai messo nella posta, eh MBF? NdMA). E' inutile coinvolgere i lettori in battaglie editoriali che farebbero sghignazzare un bambino di tre anni. Non si risolve nulla. Voi, comunque, potete fare qualcosa di molto più utile: siete voi a decretare o no il successo di una rivista: se amate l'informazione seria, la professionalità e la correttezza e, per contro, odiate gli sciacalli che si appropriano illegalmente del materiale inglese per realizzare pseudo-recensioni, se detestate farvi prendere in giro da quattro commenti ad una fotografia presa dal retro di una confezioni che certa gente ha la faccia tosta di spacciare per recensione, beh, sapete cosa comprare e cosa lasciare in edicola, intesi?

Salutando BEA e SPIDERBAY e IL COBRA DI ROMA per le simpatiche lettere, chiudiamo qui la Posta Brevis.

EPILOGO: SVELATA L'IDENTITA' SEGRETA DELL'UOMO RAGNO...

Non c'è inizio senza fine.

Scusate il tono melodrammatico, ma non riesco a trattenere una certa malinconia. Sigh, sigh. Questa che avete appena letto è l'ultima TGM Mail targata MBF. Mentre voi state leggendo questo Epilogo, (se qualche terrorista beota non ha messo una bomba sul mio aereo), in questo momento dovrei trovarmi già da un paio di mesi a Byron, Illinois, USA, dove trascorrerò un anno. Volevo solo dire che mi sono divertito un sacco a realizzare la Posta. Quando iniziai (number six, quello con la copertina di Dragon's Lair), non fu tanto facile. Prima ero solo un lettore: passare dall'Altra parte (al di là del muro...) è stato un po' scioccante, anche perché uno si aspetta le cose in un certo modo, poi si rende conto che è proprio l'opposto. Ho letto tantissime lettere, in un certo senso, ho trovato epistolarmente tanti amici. Si lo so che sembra tutto così patetico, ma è sincero. Ho letto critiche, consigli, suggerimenti, lettere demenziali, poemi letterari e mi dispiace tantissimo non aver potuto mettervi tutti: il mio sogno è sempre stato realizzare una rivista esclusivamente postaiola. Sì, lo so, sono sempre stato un fanatico, e non ho intenzione di cambiare. Spero di aver creato una rubrica leggibile e sono sicuro che il legittimo successore della sacra Posta di TGM proseguirà alla grande dove io sono arrivato: questo non è un "asettico" ufficio informazioni, ma una specie di MEGA BLOB, una rubrica dove si parla di fumetti, cartoni animati, musica, film dell'orrore e, ah, sì, "anche" di videogiochi... Dopotutto, non siamo altro che un solo Villaggio Globale (dove ho già sentito questa espressione?). Ho finito, gente, vi saluto e chissà mai che il buon vecchio MBF, prima o poi, compaia di nuovo...

I'll see you in your dreams, ah, ah, ah...

Ed ora, nella migliore tradizione trash-televisiva, una serie di salutoni...

SPECIAL GREETS AND THANX TO: (in disordine alfabetico)

La redazione di ZZAP! e di TGM (soprattutto BDB, Giorgio, Carlo, Stefano Giorgi e Gallarini, Marco Auletta e Galardi, Simone, i BBros, Paolo, MAX, e la mitica Donatella), Riccardo Albini, Alberto Rossetti, Antonello Jannone, Fabio Rossi, i Bionic, Tiziano Toniutti (Forza Roma!), Pedroli Davide, Alberto Lovati (TGM FAN NUMBER ONE!), Paolo Romani, Alessandro Paradisi, Andrea Annibale, Andrea "Bass" Tito (I'm sorry for the disks!), OMID, Giacobone Nicola, la segretaria della LAGO, Marco Pesce, Andrea Caprini, FFS (la lettera che volevi scrivere insieme a me: sarà per un'altra volta...) e tutti voi, lettori.

Viacolventisticamente vostro... MBF

PS

Un'ultima, insignificante, cosa. MBF è Matteo Bittanti, il Filosofo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

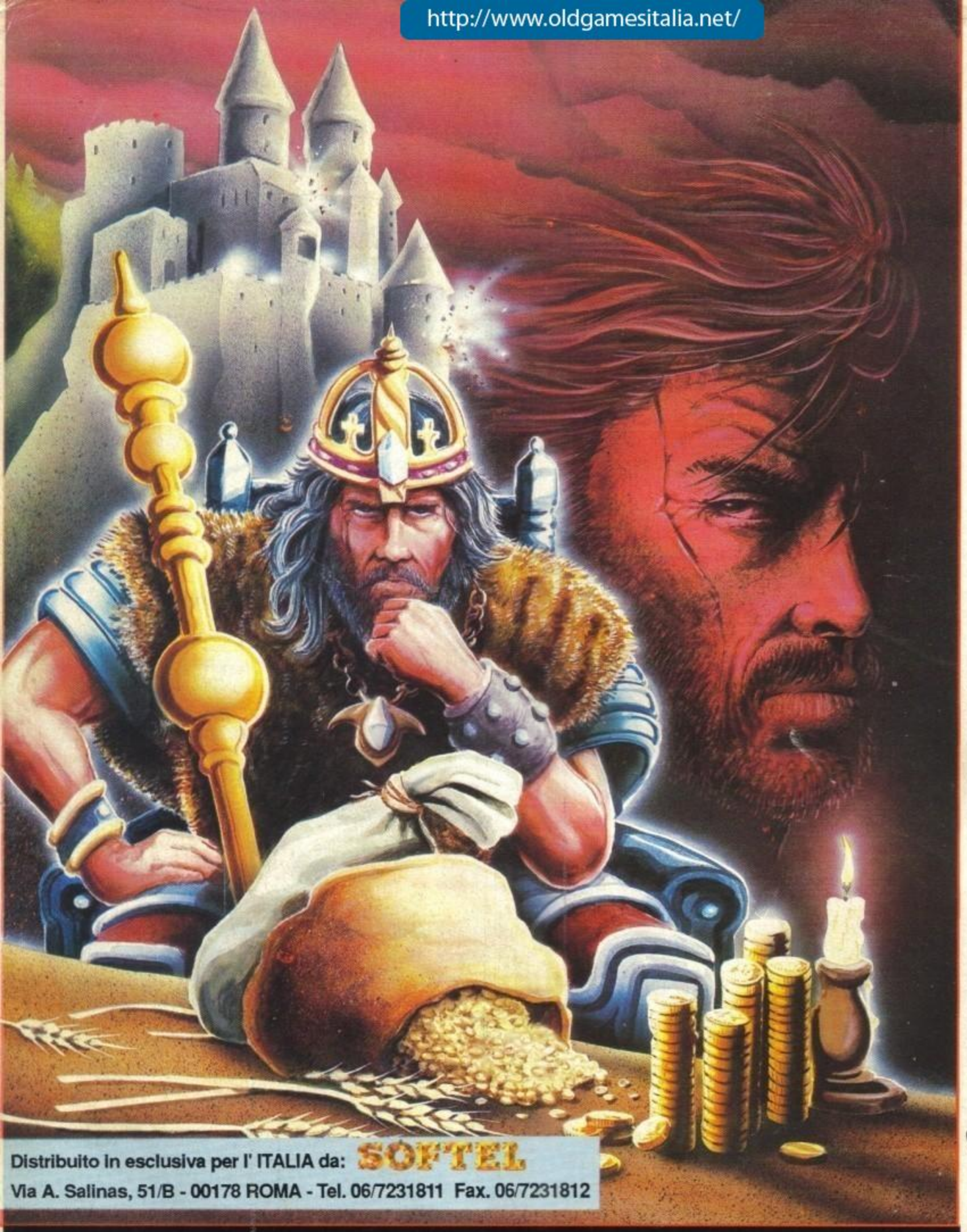
nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da: SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

LINEL

LINEL
PRESENTS

KAISER

Diventare o non diventare?! KAISER!! Questo è il problema!!
* Affari * Guerra * Costruzioni di città... diventa KAISER!!...
Un gioco di strategia per più di 8 giocatori.
Sequenze di combattimento a piena animazione e grafica sorprendente,
fanno di questo gioco, l'ultima esperienza in fatto di strategia.

Per AMIGA e ATARI ST

LINEL
24A WHITE PIT LANE
FLACKWELL HEATH
NR HIGH WYCOMBE
BUCKINGHAMSHIRE HP10 9HR
TEL. 06285 31 244

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nel suo meraviglioso PAESE DELLE MERAVIGLIE
con...

WONDERLAND

DREAM THE DREAM

DISTRIBUITO
IN ESCLUSIVA
DA
LEADER
DISTRIBUZIONE
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255

Disponibile
a
SETTEMBRE
per
IBM PC
AMIGA
ATARI ST

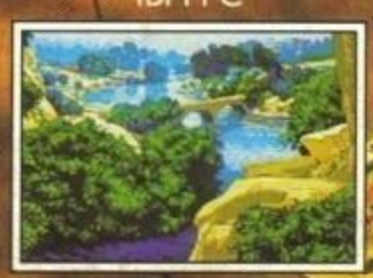
IBM PC

IBM PC

IBM PC

IBM PC

AMIGA


ATARI ST

Virgin
MASTERTRONIC

Magnetic Scrolls

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

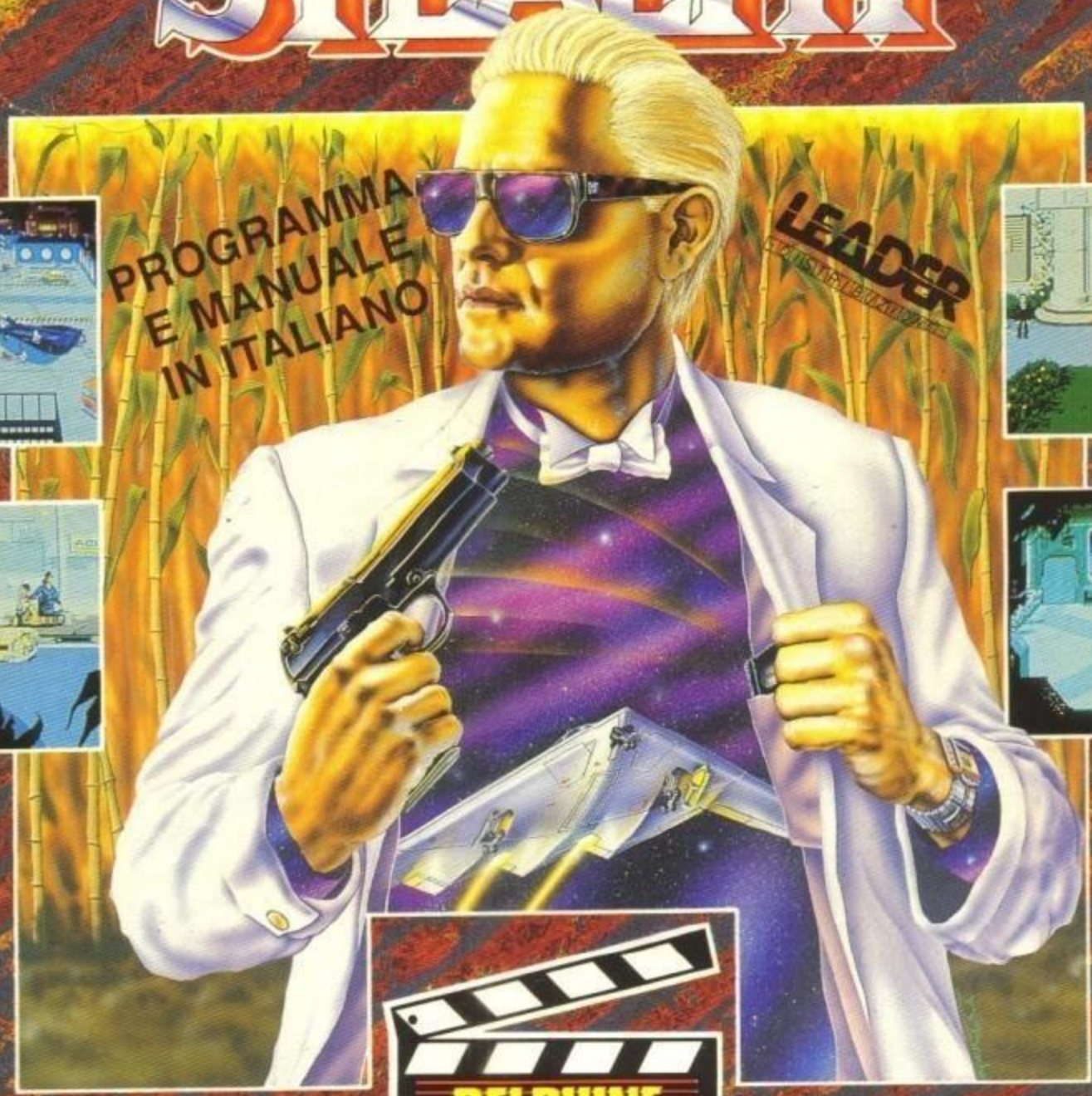
DAI CREATORI DI

FUTURE WARS

VINCITORE DEL PREMIO PER IL MIGLIOR GIOCO STRANIERO

UN' ALTRA GRANDE Cinématique™ PRODUZIONE

OPERATION STEALTH



Fotogrammi dalla versione Atari ST

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi del gioco e non riflettono la grafica sullo schermo, che vari considervolmente per qualita e presentazione tra i vari formati, e sono inoltre soggetti alle specifiche del computer

Fotogrammi dalla versione Amiga

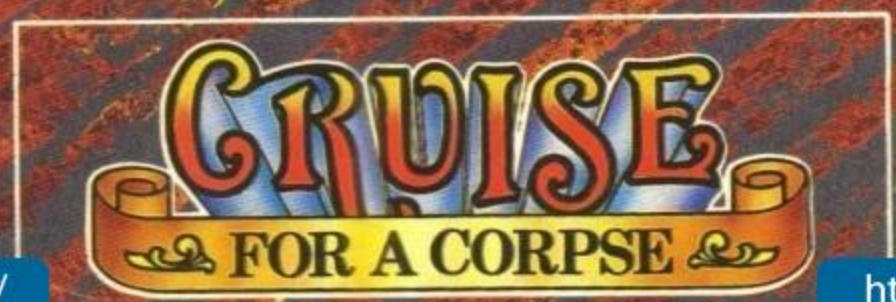
DELPHINE SOFTWARE

Ambientato nel mondo dello spionaggio internazionale, Operazione Stealth ti fa piombare a capofitto in una nuovissima avventura interattiva della Cinematique.

Operazione Stealth è il secondo gioco che presenta l'esclusivo sistema operativo Cinematique, notevolmente rifinito e potenziato dopo il lancio con Guerro del Futuro.

- Controllo totale mouse
- Facile interfaccia punta e clic
- Totale compatibilita con schede sonoro ADLib e Roland (Versioni PC)
- Versione PC a 256 colori (VGA)
- Superbo commento musicale realizzato negli studi della Delphine

PROSSIMA USCITA...



U.S. GOLD

US Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England
Telephone: 021 625 3366

©1990 della DELPHINE SOFTWARE
Tutti i diritti riservati
Cinematique è un marchio depositato della Delphine Software

DISPONIBILE SU
ATARI ST • AMIGA
PC E COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/